

JOYSTICK HEBDO

N° 2 • 16 NOVEMBRE 1988 — L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

8 PAGES DE TRUCS, ASTUCES, POKES, VIES INFINIES...

JOYSTICK ATTACK
UN JEU D'ARCADE FAIT PAR VOUS

PLUS DE 150 PETITES ANNONCES

LE POSTER de 944 TURBO CUP



AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX....etc..

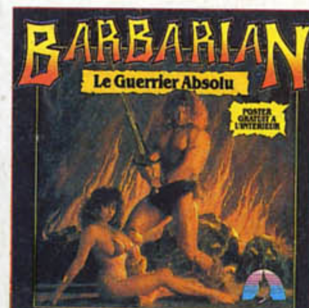


T 2788 - 2 - 10,00 F



DOSSIER
SOYEZ INVINCIBLE SUR BARBARIAN





JOY'S TOP

HIT PARADE GALACTIQUE

ANGLETERRE

1. FOOTBALL MANAGER 2
2. ROAD BLASTERS
3. TRACK SUIT MANAGER
4. OUT RUN
5. EMPIRE STRIKES BACK
6. STREET FIGHTER
7. EUROPEAN 5 A SIDE
8. STUNT BIKE SIMULATOR
9. STEVE DAVIS SNOOKER
10. ACE

U. S. A.

1. THE TREE STOOGES
2. QUESTRON II
3. BARD'S TALE III
4. PAPERBOY
5. GAUNTLET
6. THE GAMES: WINTER EDITION
7. ULTIMA V
8. POOL OF RADIANCE
9. IMPOSSIBLE MISSION II
10. SKATE OR DIE

ALLEMAGNE

1. GREAT GIANA SISTERS
2. MANIAC MANSION
3. PIRATES
4. BARD'S TALE III
5. WIZBALL
6. CALIFORNIA GAMES
7. BUBBLE BOBBLE
8. SUPERSTAR ICE HOCKEY
9. DEFENDER OF THE CROWN
10. TEST DRIVE

Vous trouverez dans cette rubrique, un mercredi sur deux, le Hit Parade des meilleures ventes de Micromania, et en alternance, les Best sellers en Angleterre, Allemagne, Etats Unis, et le classement de vos jeux préférés par standard.

AMIGA	AMSTRAD	ATARI	COMMODORE
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
NOM	NOM	NOM	NOM
PRENOM	PRENOM	PRENOM	PRENOM
ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE
CP VILLE	CP VILLE	CP VILLE	CP VILLE

JUSQU'AU 23 NOVEMBRE
VOTEZ POUR VOS JEUX FAVORIS !!!



SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE



LE DEFIS DE TAITO®

COIN-OP



© TAITO CORP, 1986,

ARKANOID – LA REVANCHE DE DOH

Des années et des années ont passé... mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, "DOH," la force de contrôle de la dimension est revenue à la vie et, occupant l'énorme vaisseau spatial ZARG, elle est entrée dans notre Univers. MIXTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "Vaus 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche... la "Revanche de Doh."



© TAITO CORP, 1987

SLAP FIGHT

Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les icônes. Une graphique superbe et un rythme époustouflant rendent ce jeu irrésistible.



© TAITO CORP, 1988

TARGET RENEGADE

En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les beasty boys et le videurs. Et ceci n'est que 'extremité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big."



© TAITO CORP, 1987,

ARKANOID

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus," réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide... Vous êtes aux commandes du Vaus: il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension." Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser la temps et ressusciter l'"Arkanoid." Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant, il captivera et enchantera le joueur.



© TAITO CORP, 1987,

FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.

Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito. Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitrailliez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.

imagine ...the name of the game®

AMSTRAD



© TAITO CORP,

BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!

Faites connaissance avec BUB et BOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir, tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahhh!). Ramassez au passage bonus et armes secrètes tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attardez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'echapper!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

SOMMAIRE

N°2 du 16 au 23 novembre 1988

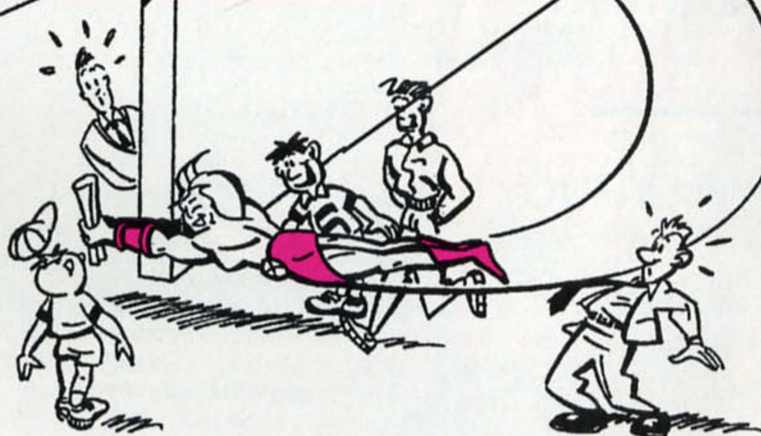
Ce numéro a été tiré à 61 000 exemplaires.



JOYSTICK Hebdo, JOYSTICK est bô !

Chantait la foule en joie, lors de la première apparition publique de votre hebdo tant attendu. Vous aimez les vies infinies! Nous aussi! Vous aimez les jeux BCBG (bô çons, bô graphismes), nous aussi! Alors, nous sommes faits pour nous plaire, chaque semaine!

P.S. Comment fait-on "EAU" sur ce clavier de **$*&£!!!**



CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, EN PAGES CENTRALES, NON FOLIOTE.

JOYSTICK Hebdo est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • **Directeur de la publication**: Marc ANDERSEN • **Rubriques**: ZOOM: Henri LEGOY, Cyril DREVET, Daniel CROISILLE.Jeux... Crack: Daniel DIAS, Daniel LAURO,Stephane FELLOT, avec le concours de Cyrile JUDAS,Eric DELUMEAU,,Olivier KURTZ,Ludovic LAVAGNA, Benjamin MOREAU,David Willems,Daniel Webster. J'apprends: Francois LE GRIGUER• **Direction artistique**, Bernard TAMAS•.**Illustration**, Pascal MORINEAU.•**Publicité**, André UZAN.•Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • **Diffusion** Transports Presse• **Inspection des ventes** : OPD • **Fabrication/PAO**, SAMAT • **Photogravure** RPM • **Impression**, Sima Torcy • **Commission paritaire** en cours • **Dépot légal**:4ème trimestre 1988



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC



AMSTRAD

ACADEMY

```
1 'Missiles et carburant infinis sur ACADEMY version Cassette
1Ø B=Ø:MODE 1:FOR I=&BEØØ TO &BE2Ø:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B=3399 THEN PRINT"INSERER ORIGINAL":RUN"":CALL &BEØØ
3Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø DATA 33,9,19Ø,34,64,191,195,2,191,33,18,19Ø,34,175,Ø,195,8Ø
5Ø DATA Ø,175,1Ø3,111,5Ø,243,14Ø,34,71,16Ø,5Ø,236,139,195,53,5
```

AMSTRAD

ANTIRIAD

```
1 'Invulnérabilité sur ANTIRIAD version Disquette
1Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 2,1:INK 3,2:B=Ø:MEMORY &5ØØØ
2Ø LOAD"ANTI2.BIN",&54ØØ:LOAD"ANTI3.BIN",&CØØØ
3Ø FOR I=256 TO 311:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B=4697 THEN CALL 282
5Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø DATA 33,Ø,Ø,62,183,5Ø,19Ø,91,5Ø,88,111,34,58,111
7Ø DATA 62,Ø,5Ø,73,87,5Ø,244,1ØØ,195,Ø,84,2Ø1,6,9,33
8Ø DATA 47,1,2Ø5,119,188,33,Ø,2,2Ø5,131,188,2Ø5,122
9Ø DATA 188,195,Ø,1,Ø,65,78,84,73,49,46,66,73,78
```



IMPOSSIBLE MISSION II



IMPOSSIBLE MISSION II

```
1 REM Temps infini et invulnérabilité
2 REM sur IMPOSSIBLE MISSION 2
1Ø PRINT CHR$(147):FOR I=592 TO 639
2Ø READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
3Ø IF B=5214 THEN SYS 592
4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø DATA 32,86,245,169,88,141,2Ø8,8
6Ø DATA 169,58,141,2Ø9,8,76,16,8
7Ø DATA 169,1Ø9,141,19Ø,16Ø,169,2
8Ø DATA 141,191,16Ø,76,23Ø,159,169
9Ø DATA 12,141,236,4Ø,169,Ø,141,23
1ØØ DATA 63,169,173,141,31,63,76,Ø,8,Ø
```

ACTION BIKER

```
1 REM Vies et carburant infinis sur ACTION BIKER
1Ø POKE 5328Ø,Ø:POKE 53281,Ø:POKE 646,1
2Ø FOR I=272 TO 361:READ A:POKE I,A-5:NEXT
3Ø SYS 272:LOAD
4Ø DATA 167,32,165,6,147,45,8,145,46,8,1Ø1
5Ø DATA 178,26Ø,7,245,245,174,53,146,164
6Ø DATA 7,174,6,146,165,7,167,242,165,251
7Ø DATA 213,233,174,66,146,18Ø,8,174,6,146
8Ø DATA 181,8,81,2Ø4,7,174,178,146,9,7Ø
9Ø DATA 146,2Ø4,72,37,79,8,77,17Ø,178,2Ø6
1ØØ DATA 8,213,17,17Ø,177,238,18Ø,2Ø6,7,181
11Ø DATA 9,1Ø9,166,177,1Ø1,1Ø9,1Ø1,79,88,75
```


Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, inédits, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

AMSTRAD

COMBAT SCHOOL

```
1 'Ralentissement du chrono sur COMBAT SCHOOL version Cassette
1Ø B=Ø:MEMORY &3ØØØ:FOR I=&BEØØ TO &BE45:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B<>&194A THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
3Ø INPUT"CHRONO 5-1Ø : ",C:POKE &BE3F,C:LOAD"":CALL &BEØØ
4Ø DATA Ø,42,15,188,34,29,189,33,14,188,54,195
5Ø DATA 35,54,21,35,54,19Ø,195,3Ø,5Ø,62,1,2Ø5
6Ø DATA 28,189,58,Ø,19Ø,6Ø,5Ø,Ø,19Ø,254,2,192
7Ø DATA 33,43,19Ø,34,97,52,2Ø1,221,33,91,166
8Ø DATA 17,Ø,1,2Ø5,234,165,33,62,19Ø,34,12,167
9Ø DATA 195,133,166,62,5,5Ø,44,4,195,199,14
```



AMSTRAD

EQUINOX

```
1 'Vies infinies sur EQUINOX version Cassette
1Ø FOR I=&BE8Ø TO &BEBØ:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &BE8Ø
2Ø DATA 2Ø5,55,188,62,1,2Ø5,1Ø7,188,6,Ø,17,Ø,32,2Ø5,119
3Ø DATA 188,235,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,62,164,5Ø,47,32
4Ø DATA 62,19Ø,5Ø,48,32,195,Ø,32,175,5Ø,19,3,5Ø,72,14,5Ø
5Ø DATA 73,14,195,Ø,3
```



720°

```
1 REM Temps et tickets infinis sur 72Ø°
1Ø FOR I=1536 TO 16ØØ:READ A:POKE I,A-5:NEXT:POKE 157,128:SYS 1536
2Ø DATA 37,1Ø9,23Ø,174,21,146,61,13,174,11,146,62,13,81,21,13,174
3Ø DATA 34,146,47,6,174,11,146,48,6,81,5,6,174,47,146,229,9,174,11
4Ø DATA 11,146,23Ø,9,81,5,9,174,178,146,33,34,146,94,36,146,248,37
5Ø DATA 146,24,39,146,221,26,146,118,37,81,85,13
```

AMSTRAD

EXOLON

```
1 'Vies et munitions infinies sur EXOLON version Cassette
1Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,26:B=Ø:MEMORY &3FFF
2Ø LOAD"!LOADER",&4ØØØ:FOR I=&BE8Ø TO &BE98:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=179Ø THEN CALL &BE8Ø ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø DATA 33,137,19Ø,34,83,65,195,Ø,64,175,5Ø,89
5Ø DATA 17,5Ø,122,31,5Ø,37,42,5Ø,37,43,195,Ø,1
```

AMSTRAD

THUNDERCATS




```
1 'Vies infinies sur THUNDERCATS version Cassette
1Ø OPENOUT"!":MEMORY &7CF:CLOSEOUT:B=Ø:LOAD"tcats"
2Ø POKE &8E3,Ø:POKE &8E4,&BE:FOR I=&BEØØ TO &BEØD
3Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT:IF B=1412 THEN CALL &7DØ
4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø DATA 229,33,Ø,Ø,34,51,12Ø,34,52,12Ø,225,195,214,1Ø5
```

AMSTRAD

ASPHALT




```
1 'Vies et munitions infinies sur ASPHALT version Disquette
1Ø MODE Ø:B=Ø:FOR I=&BFØØ TO &BF35:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B=5735 THEN PRINT"INSERER ORIGINAL":CALL &BB18:CALL &BFØØ
3Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø DATA 17,64,Ø,33,255,176,14,7,2Ø5,2Ø6,188,6,7,33,47,191,17,64,Ø,2Ø5
5Ø DATA 119,188,33,64,Ø,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,175,5Ø,2Ø1,119,5Ø,199
6Ø DATA 124,5Ø,248,124,5Ø,19,125,195,2Ø8,95,65,83,8Ø,72,65,76,84
```

AMSTRAD

LES MAITRES DE L'UNIVERS

N'oublie pas de faire une sauvegarde de ton disque original car une fois lancé, le programme fonctionnera désormais avec les vies infines.

```
1 'Vies infinies sur LES MAITRES DE L'UNIVERS version Disquette
10 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A08F:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$)
20 B=B+VAL("&"+A$):NEXT
30 IF B<>15047 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS" ELSE CALL &A000:B=0
40 DATA 01,0A,A0,21,8E,A0,CD,D1,BC,C9,12,A0,C3,21,A0,C3,5B,A0,4C,49
50 DATA D4,45,43,D2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F5,AF,32,8D,A0,F1,FE
60 DATA 03,20,38,DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,C6,00,1E,00,F5
70 DATA 0E,07,CD,0F,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,A0,FE,00,28,06,F1,CD,4E,C6
80 DATA 18,04,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,A0,18,C3,21
90 DATA 70,A0,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,20,44
100 DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,20,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
110 DATA 00,00,00,00,ED,5B,42,BE,21,8D,00,01,19,00,ED,B0,C9,24,00,03
120 DATA 07,00,AA,00,3F,00,C0,00,10,00,00,00,00,0F,2A,52,E5,02,04,00,00,FF
130 FOR I=&80 TO &80+37:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+A:POKE F,A:NEXT
140 IF B<>2514 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
150 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:MODE 1
160 LOCATE 5,10:PRINT "1 - Mettre des vies infinies"
170 LOCATE 5,12:PRINT "2 - Enlever les vies infinies"
180 T=512:POKE &8D,0:POKE &9C,&18:POKE &A1,LOG(T)/LOG(2)-7
190 POKE &A2,T/128:CALL &80:LOCATE 9,5:PRINT "Maitre de l'univers"
200 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 200
210 ILIT,&4000,11,&12
220 IF PEEK(&4049)=0 THEN 250
230 IF PEEK(&4049)=&3D THEN 250
240 CLS:PRINT "Il ne s'agit pas d'une disquette originale":END
250 IF B$="1" THEN POKE &4049,0
260 IF B$="2" THEN POKE &4049,&3D
270 IECR,&4000,11,&12:ICPM
```

FLYING SHARK

```
1 REM Vies, bombes infinies et tirs rapides sur FLYING SHARK
10 B=0:POKE 53280,6:POKE 53281,1:PRINT CHR$(147);CHR$(144)
20 FOR I=52992 TO 53178:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
30 IF B=23495 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 POKE 53280,1:POKE 53281,0:POKE 816,0:POKE 817,207
50 PRINT"CHARGER LE JEU COMME D'HABITUDE":END
60 DATA 37,170,249,174,19,146,216,7,174,212,146,217,7,101,174,81
70 DATA 146,132,197,174,37,146,133,197,174,212,146,134,197,81
80 DATA 177,212,203,7,245,8,81,70,197,167,5,194,184,212,154,120
90 DATA 237,229,13,213,251,125,174,52,138,5,174,132,146,18,225
100 DATA 174,241,146,27,8,174,201,146,28,8,174,198,146,29,8,174
110 DATA 259,146,30,8,182,122,86,173,235,174,86,173,203,174,137
120 DATA 128,77,157,46,68,173,109,86,120,169,128,150,122,205,213
130 DATA 234,235,123,170,123,202,125,213,226,167,5,194,5,77,162
140 DATA 5,202,194,5,78,162,5,203,237,213,246,174,106,167,5,165
150 DATA 165,37,5,202,174,54,146,25,8,174,239,146,26,8,93,174
160 DATA 178,146,259,26,146,6,27,146,27,49,174,101,146,137,30,81
170 DATA 5,144,174,50,138,7,81,5,197,5,7,5,36,5,79,5,144
```


AMSTRAD

DRUID

```
1 'Cles, golems, chaos, tirs infinis et invulnérabilité
2 'sur DRUID version Disquette
10 ON ERROR GOTO 80
20 LOAD"DRUID.PRG"
30 MEMORY &1388-1
40 LOAD"DRUID.PRG"
50 POKE &2649,0:POKE &288A,0
60 POKE &28E1,0:POKE &2C01,0
70 POKE &30EE,0:CALL &1E3E
80 GOTO 30
```

AMSTRAD

TERRAMEX

N'oublie pas de faire une sauvegarde de ton disque original car une fois lancé, le programme fonctionnera désormais avec les vies infines.

```
10 'Vies infinies sur TERRAMEX version Disquette
20 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A08F:READ A$
30 POKE I,VAL("&"+A$):B=B+VAL("&"+A$):NEXT
40 IF B<>15047 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS" ELSE CALL &A000:B=0
50 DATA 01,0A,A0,21,8E,A0,CD,D1,BC,C9,12,A0,C3,21,A0,C3,5B,A0,4C,49
60 DATA D4,45,43,D2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F5,AF,32,8D,A0,F1,FE
70 DATA 03,20,38,DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,C6,00,1E,00,F5
80 DATA 0E,07,CD,0F,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,A0,FE,00,28,06,F1,CD,4E,C6
90 DATA 18,04,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,A0,18,C3,21
100 DATA 70,A0,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,20,44
110 DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,20,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
120 DATA 00,00,00,00,ED,5B,42,BE,21,8D,00,01,19,00,ED,B0,C9,24,00,03
130 DATA 07,00,AA,00,3F,00,C0,00,10,00,00,00,00,0F,2A,52,E5,02,04,00,00,FF
150 FOR I=&80 TO &80+37:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+A:POKE I,A:NEXT
160 IF B<>2514 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
170 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:MODE 1
180 LOCATE 5,10:PRINT "1 - Mettre des vies infinies"
190 LOCATE 5,12:PRINT "2 - Enlever les vies infinies"
500 T=512:POKE &8D,0:POKE &9C,&18:POKE &A1,LOG(T)/LOG(2)-7
510 POKE &A2,T/128:CALL &80:LOCATE 12,5:PRINT "TERRAMEX"
520 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 520
530 ILIT,&4000,20,&12
540 IF PEEK(&408A)=255 THEN 570
550 IF PEEK(&408A)=4 THEN 570
560 CLS:PRINT "Il ne s'agit pas d'une disquette originale":END
570 IF B$="1" THEN POKE &408A,255
580 IF B$="2" THEN POKE &408A,4
590 IECR,&4000,20,&12:ICPM
```

AMSTRAD

HEAD OVER HEELS

```
1 'Vies infinies, invulnérabilité, et sauts démesurés
2 'sur HEAD OVER HEELS version Disquette
10 C=256*PEEK(&BE43)+PEEK(&BE42):FOR D=C TO C+24
20 POKE D,0:NEXT:OPENOUT"X":B=0
25 FOR I=&BE80 TO &BF40:READ A:B=B+A
30 POKE I,A:NEXT:IF B=17454 THEN CALL &BE80
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 6,12,33,41,191,17,0,192,205,119,188,33
60 DATA 0,1,205,131,188,205,122,188,6,12,33,53
70 DATA 191,17,0,192,205,119,188,33,0,192,205
80 DATA 131,188,205,122,188,33,0,1,17,0,159,62
90 DATA 118,174,119 ,35,27,122,179,62,118,32
100 DATA 246,205,23,191,33,0,192,17,0,160,1,192
110 DATA 13,237,176,33,114,36,17,115,36,1,8,0,54
120 DATA 255,237,176,33,17,191,17,110,65,1,6,0,237
130 DATA 176,17,137,51,33,13,191,1,4,0,237,176,17
140 DATA 147,51,33,8,191,1,5,0,237,176,17,158,51
150 DATA 33,4,191,1,4,0,237,176,195,0,1,32,32,66
160 DATA 89,32,32 ,82,80,77,80,79,75,69,62,255,119
170 DATA 246,255,201,243,175,24,2,62,40,205,25,189
180 DATA 1,1,188,237,73,4,237,121,201,65,72,69,65,68
190 DATA 49,32,32,46,83,66,70,65,72,69,65,68,50,32
200 DATA 32,46,66,73,78
```

AMSTRAD

DRILLER



```
1 'Energie, bouclier et temps infinis
2 'sur DRILLER version Disquette
10 MODE 1:B=0:FOR I=&80 TO &B6:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<>4784 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 PRINT"INSERER DRILLER ET PRESSEZ UNE TOUCHE"
40 CALL &BB18:CALL &80
50 DATA 33,181,0,205,212,188,121,34,100,0,50,102,0,33
60 DATA 0,1,93,85,14,65,223,100,0,33,160,0,34,61,2,195
70 DATA 0,1,175,111,103,50,55,103,50,85,103,34,243,107
80 DATA 34,134,109,50,176,104,195,159,72,132,74
```



ENDURO RACER

```
1 REM Temps infini sur ENDURO RACER
10 SYS 65371:FOR I=53203 TO 53255:READ A:B=B+A:POKE A,B
20 NEXT:POKE 53244,0:POKE 53249,165:SYS 53214
30 DATA 169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,96,169,211
40 DATA 141,40,3,169,207,141,41,3,32,4,247,32,108,245
50 DATA 169,251,141,233,2,169,207,141,234,2,76,81,3,169
60 DATA 16,141,118,48,169,198,141,183,40,76,251,207
```



AMIGA

MARBLE MADNESS

Pour une partie en solitaire, mets deux joueurs, tu gagneras ainsi une dizaine de secondes par tableau. Dans le tableau où l'on doit monter (jaune) passe par le labyrinthe, tu gagneras cinq secondes par «bébés» écrasés.

GREAT GIANNA SISTERS

Pour sauter la balle rouge au 3ème tableau il faut se placer à l'extrémité droite du pilier et attendre jusqu'à ce que la balle rebondisse, puis sauter au moment précis où la balle touche le sol.



L'énorme bestiole du tableau 4 peut être passée sans encombre.
- cours en ignorant les diamants jusqu'à environ 4 pavés de la bête.
- saute en gardant le joystick en diagonal en haut à droite.
- puis fais un petit saut, tu es ainsi au 5ème tableau!

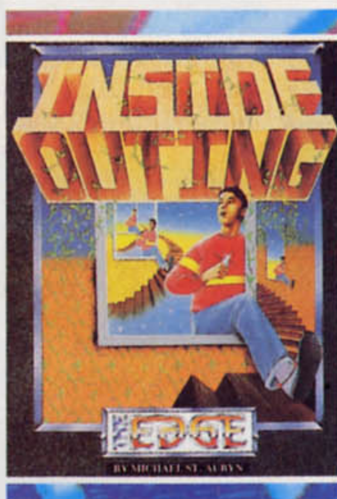
AMSTRAD

DIZZY

Quelques petits trucs pour mener ta mission à bien.

1- La pompe à graisse salissante - Pousse le chariot de mine
2- L'imperméable en plastique - empêche la pluie de te tuer
3- Graine pour oiseau Acme - tue les oiseaux
4- Couronne d'ail - tue les oiseaux sous terre
5- La clé du cimetière - ouvre la porte du cimetière
6- La bombe insecticide - tue les araignées
7- Le laser de chasseurs de fantômes - tue les fantômes
8- La bidon d'huile 3 en 1 - baisse le pont levis
9 - La pelle de jardinier - ouvre le sol près de la falaise
10 - La truelle - déterre les champignons
11 - Le porte monnaie d'or - apporte le à la maison dans l'arbre de l'ermite, saute sur le toit de sa maison pour obtenir un nuage bordé d'argent.
12- Amène un coeur cassé à l'ange
13- Le diamant aiguisé - ouvre la trappe près de la montagne en cristal
14- Un pied de biche solide - ouvre une trappe en bas de la montagne
15- La pince rouillée déplace l'île dans la mine
16- La torche - allume le chaudron
17- Quand toute la potion a été amenée au chaudron, prends la bouteille vide et laisse la tomber dessus. Va chez Zaks et laisse la tomber à ses pieds

INSIDE OUTING



Invulnérabilité :
POKE &F14,201
Sauter dans les airs :
POKE &2F4F,24
Un seul cristal pour finir :
POKE &4D5A,Ø
Immobilise les Rats :
POKE &4EFC,201
Immobilise les oiseaux :
POKE &4F1B,201

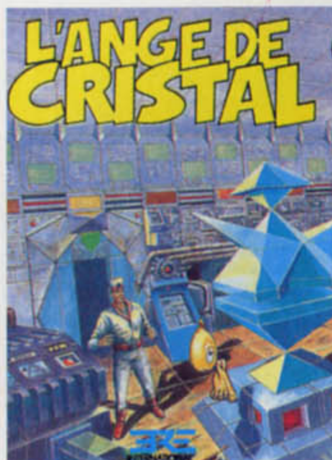
GREEN BERET

Pour te débarasser des karatékas, donne-leur des coups de poignard quand tu les vois sauter, ou bien étends toi sur le sol pour leur porter des coups dans les pieds.

Si l'on t'agresse de dos, élève-toi pendant que tu fais avancer l'écran : tu te retrouveras derrière l'agresseur, ce qui te donnera l'occasion de le poignarder.

L'ANGE DE CRISTAL

Les numéros sur la carte correpondent à:
1/ Nouvelles de Swappi. Fais attention à tes Ouaks! Un Stiffien change leur comportement: dans ses mains, ils deviennent frénétiques.
2/ Quelles sont tes origines?
3/ Quatre statuettes bien-placées peuvent libérer le Grand Swappi.
4/ Le grand livre raconte comment le Grand Swappi a mené les siens à Kef.
5/ Le transducteur est une machine plate.
6/ Le fruit rond a des pouvoirs guérissants.
7/ L'herbe jaune doit être mélangée à un autre ingrédient.
8/ Il faut que tu combines deux objets sur le transducteur afin qu'il marche.
9/ Tu es malade. Le docteur te prescrit une excellente potion, mais où peux tu la trouver?
10/ Les Ouaks aiment les os.
11/ Le Protico est un kit de trois parties.
12/ Le Ouak Fou.
13/ Emplacement pour mon Ouak.
14/ Perdu: gentil petit Ouak avec un esprit sain. Le retourner sans dommage.
15/ Tous les Swappi s'entrainent à troquer, même le plus grand.



LA SOLUTION:

Pour guérir les Swappies malades, rentre dans un des grands arbres courbés et place le fruit orange qui en tombe sur le transducteur. Ensuite, trouve de l'herbe jaune et pose la aussi sur le transducteur: leur mélange formera la potion. Donne cette potion à l'un des Swappi malade.

Apporte le protico jusqu'à "l'emplacement pour mon Ouak" et réassemble-le devant la porte. Amène des os au Ouak Fou et utilise-les pour faire une piste jusqu'au Protico. En ramassant le plus rapproché du Ouak et en le replaçant plus près du Protico, tu devrais amener le Ouak à destination. Place l'os final en-dessous du Protico et essaye de persuader l'Ouak de l'y rejoindre.

Place les quatres statuettes sur les socles autour de l'autel. Dès que l'esprit du Grand Swappi apparait, donne-lui un objet et il te donnera le grand livre rouge. Apporte celui-ci à la maison qui veut connaître ses origines.
Tourne à droite et entre dans la cave, et là tu trouveras la porte secrète d'Antines ouverte. Le passage est relativement droit mais débarasse- toi des méchants dès que tu rentres dans la salle.
Lance un bâton de dynamite sur le robot pour le détruire. Utilise les carrés roses et gris pour traverser le sol électrifié. Dans la chambre de rayon electronique, prends une statue supplémentaire et descends de la pile de livres pour arriver dans le premier carré. De là, descends jusqu'en bas de l'écran, laisse tomber la statuette et utilise-la pour sauter au-dessus de la section avec les deux statues. Prends-en une et utilise-la pour sauter par dessus la porte en haut de la rangée. Dans la chambre n'essaye pas de traverser le barrage de systèmes électriques, mais traverse l'écran vert. De là, tu continues tout droit jusqu'à la chambre avec le tombeau, puis répète la mélodie que tu entends en gravissant la bonne pyramide. Il ne te reste plus qu'à t'asseoir et à admirer le spectacle.

GHOST HUNTERS

Energie infinie :
POKE &82C1,Ø

HYDROFOOL

Energie infinie :
POKE &7575,&C3

GARFIELD

Un petit truc très utile qui va te permettre de terminer le jeu...Si tu presses simultanement les touches Q,A,O, et P, et en restant quelques secondes dans cette position, tu verras qu'en appuyant sur la touche Ø du clavier numérique, tu pourras passer les tableaux automatiquement. En plus si tu te trouves à un tableau sur le coté gauche, tu te retrouveras sur le même côté, au tableau d'après. Pour arriver au bout du jeu, il faut aller jusqu'au tableau où se trouve un rat. A sa gauche, tu verras un coffre, et si lui donnes un coup de pied, il s'ouvrira. A l'interieur se trouvent deux objets: un os et une clé.Il te faudra attraper l'os pour que la clé apparaisse. Avec cette clé, tu devras te diriger vers le tableau où se trouve enfermée une chatte, et après avoir pressé la touche Ø, tu auras droit au message de félicitations

NEMESIS

Vies Infinies :
POKE &9D74,Ø
Invulnérabilité :
POKE &9BA3,Ø:POKE &9BA4,Ø
POKE &9BA5,Ø

COMMODORE

DEFLEKTOR

Pour changer de tableau il te suffit d'appuyer
- Sur '+' pour aller au tableau suivant.
- Sur '-' pour revenir au tableau précédent.



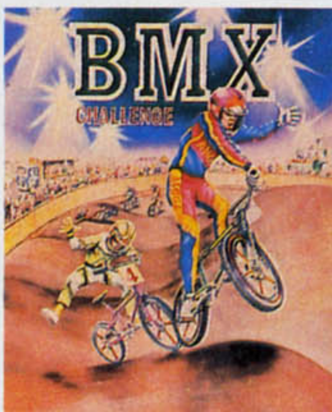
INTERNATIONAL KARATE+

"Pause" et "dépause" le jeu pour te remettre très vite sur pied, si tu crains de rester trop longtemps allongé après avoir été abattu.

BLUE MAX

Charge le jeu et tape :
POKE 1Ø11,248
POKE 1Ø12,252:RUN
Bombes infinies :
POKE 25584,173
Carburant infini :
POKE 17925,173
Invulnérabilité :
POKE 17438,Ø
Execution :
SYS 32768

BMX SIMULATOR



Après avoir chargé le jeu fais un reset et tape:
Pour changer la couleur du joueur 1 :
POKE 5596,Ø-15
Pour changer la couleur du joueur 2 :
POKE 56Ø4,Ø-15
Pour changer la couleur des accessoires :
POKE 5612,Ø-15
Execution :
SYS 4Ø96

BOMB JACK

Invulnerabilité :
POKE 5693,255:POKE 5694,255
POKE 5695,255:SYS 2Ø96

BOMB JACK II

Vies infinies :
POKE 7Ø53,2ØØ:SYS 39712

BRAVESTARR

Après chargement du jeu, fais un reset et tape :
Temps infini :
POKE 145ØØ,173:SYS 7236

BUGGY BOY

POKE 2Ø48,32:POKE 2Ø49,1Ø4
POKE 2Ø5Ø,13:POKE 4768,133
POKE 4769,2Ø:POKE 39927,96
SYS 256Ø

RYGAR

Vies infinies :
POKE 3819,169:POKE 382Ø,191
POKE 3821,244:SYS 2325

TERRA COGNITA

POKE 43,255:LOAD
Après le chargement tape pour avoir des vies infinies :
POKE 43,1
85 POKE 29253,243
RUN

SPECTRUM

CLEVER & SMART

Pour avoir des vies infinies :
POKE 5Ø44Ø,1: POKE 5Ø437,1
Pour avoir de l'argent infini :
POKE 51181,24
Pour tout avoir gratuit :
POKE 51186,1: POKE 51193,55
Pour ne jamais perdre de l'argent :
POKE 538Ø1,2Ø1
Pour ne plus avoir faim :
POKE 6Ø298,2Ø1

DANDARE II

Nombre de vies :
POKE 53822,nb : POKE 4Ø96Ø,Ø
POKE 3468,1-9 : POKE 3469,1-9
POKE 347Ø,1-9 : POKE 3471,1-9
Alterne ces 4 pokes pour avoir plus de temps pour compléter les 4 premiers tableaux :
POKE 12628,169 : POKE 12629,169
POKE 1263Ø,169 : POKE 12631,169
Execution :
SYS 6298



DEFLEKTOR

Contact automatique :
POKE 34256,195
Vies infinies :
POKE 34473,Ø
Energie infinie :
POKE 42577,Ø
Bloquer la surchauffe :
POKE 42735,Ø

DRILLER

Energie infinie :
POKE 48246,Ø : POKE 49422,Ø
POKE 49425,Ø
Coordonnées :
POKE 34658,X1: POKE 34659,X2
POKE 3466Ø,Z1: POKE 34661,Z2
POKE 34662,Y1: POKE 34663,Y2

ATARI

10th Frame.

Pour faire à tous les coups un "strike" :
Sélectionne le niveau professionnel. Le curseur doit se trouver devant les quilles, entre celles du milieu et la première de droite. Appuie sur le bouton et maintiens la pression tant que la boule n'a pas roulé. Cette manoeuvre te permettra de réaliser le score de 3ØØ.



ENDURO RACER

Dès que le chronomètre se déclenche il te suffit de taper le mot : '**CHEAT**'

Et maintenant à chaque fois que tu appuies sur :
-'**T**' tu auras 1Ø sec. de plus.
-'**F**' tu iras à 21Ø km/h.
-'**S**' l'arrivée s'intalle devant toi.



COMMODORE

```
1 REM Supression des vêtements de Maria.
2 REM sur BARBARIAN (interdit au moins de 18 ans)
10 FOR I=272 TO 384:READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
20 IF B<>18627 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 SYS 57812:POKE 147,0:SYS 62806:SYS 58541:POKE 890,96
40 SYS 580:POKE 1267,76:POKE 1268,16:POKE 1269,1:SYS 992
50 DATA 125,174,57,138,6,165,255,145,257,117,145,259
60 DATA 117,205,145,172,218,145,167,217,145,168,217
70 DATA 165,259,145,191,116,145,192,116,205,145,169
80 DATA 218,145,170,218,145,166,217,205,145,36,75,145
90 DATA 253,230,243,183,116,243,186,116,165,14,145
100 DATA 251,74,205,145,212,230,174,149,146,252,74
110 DATA 146,213,230,174,238,146,214,230,174,228,146
120 DATA 184,116,174,111,146,258,117,174,244,146,185
130 DATA 116,174,158,146,169,217,174,226,146,175,217
140 DATA 174,98,146,176,217,174,60,138,6,81,14,133
```


AMSTRAD

Pour se retrouver en face du Sorcier Drax, le mieux c'est d'achever le premier et le deuxième combattant avec un coup sur la nuque. Pour les 5 autres, il faut pousser l'adversaire dans un coin en faisant deux ou trois roulades et attendre jusqu'à ce qu'il se relève, puis l'envoyer par terre en faisant virevolter l'épée autour de soi (joystick en haut à gauche).

Après le premier succés, répéter la manoeuvre jusqu'à ce que l'adversaire n'ait plus de "Points de Force".

Quand enfin on est arrivé chez Drax, il faut éviter ses "Coups Magiques". A cette fin, il faut se baisser puis sauter. Ensuite l'achever avec une roulade en avant.

AMSTRAD

```
BARBARIAN 1
1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB1A) version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ A$:INK i,VAL("&"+A$):NEXT
2Ø DATA Ø,17,19,1Ø,4,D,Ø,1Ø,6,A,C,18,F,12,3,9
3Ø MEMORY &16FF:FOR I=&17ØØ TO &1743:READ A$:Z=VAL("&"+A$)
4Ø POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4856 THEN PRINT"paf, erreur!":END
5Ø CALL &17ØØ:POKE 27973,Ø:CALL &6AF2
6Ø DATA 21,ØØ,CØ,16,Ø2,Ø6,2Ø,CD,2E,17,21,ØØ,18,16,Ø7,Ø6,2A
7Ø DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,11,Ø6,1E,CD,2E,17,21,ØØ,CØ,16
8Ø DATA 1E,Ø6,2Ø,C3,2E,17,ØØ,ØØ,ØØ,66,C6,Ø7,1E,ØØ,ØE,81,E5
9Ø DATA DF,2B,17,E1,Ø5,C8,24,24,ØC,79,FE,8A,2Ø,F1,14,18,EC
```

AMSTRAD

```
BARBARIAN 2

1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB1B) version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ A$:INK i,VAL("&"+A$):NEXT
2Ø DATA Ø,17,19,1Ø,4,D,Ø,1Ø,6,A,C,18,F,12,3,9
3Ø MEMORY &16FF:FOR I=&17ØØ TO &1743:READ A$:Z=VAL("&"+A$)
4Ø POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4866 THEN PRINT"paf, erreur!":END
5Ø CALL &17ØØ:POKE 27973,Ø:CALL &6AF2
6Ø DATA 21,ØØ,CØ,16,Ø2,Ø6,2Ø,CD,2E,17,21,ØØ,18,16,Ø7,Ø6,2A
7Ø DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,16,Ø6,1E,CD,2E,17,21,ØØ,CØ,16
8Ø DATA 23,Ø6,2Ø,C3,2E,17,ØØ,ØØ,ØØ,66,C6,Ø7,1E,ØØ,ØE,81,E5
9Ø DATA DF,2B,17,E1,Ø5,C8,24,24,ØC,79,FE,8A,2Ø,F1,14,18,EC
```

AMSTRAD

```
BARBARIAN 3

1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB2A) version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A$:INK I,VAL("&"+A$):NEXT
2Ø DATA Ø,17,19,1Ø,4,D,Ø,1Ø,6,A,C,18,F,12,3,9
3Ø MEMORY &16FF:FOR I=&17ØØ TO &1743:READ A$:Z=VAL("&"+A$)
4Ø POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4856 THEN PRINT"paf, erreur!":END
5Ø CALL &17ØØ:POKE 27756,Ø:CALL &6AF2
6Ø DATA 21,ØØ,CØ,16,Ø2,Ø6,2Ø,CD,2E,17,21,ØØ,18,16,Ø7,Ø6,2A
7Ø DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,11,Ø6,1E,CD,2E,17,21,ØØ,CØ,16
8Ø DATA 1E,Ø6,2Ø,C3,2E,17,ØØ,ØØ,ØØ,66,C6,Ø7,1E,ØØ,ØE,81,E5
9Ø DATA DF,2B,17,E1,Ø5,C8,24,24,ØC,79,FE,8A,2Ø,F1,14,18,EC
```

AMSTRAD

```
BARBARIAN 4

1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB2B) version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ A$:INK I,VAL("&"+A$):NEXT
2Ø DATA Ø,17,19,1Ø,4,D,Ø,1Ø,6,A,C,18,F,12,3,9
3Ø MEMORY &16FF:FOR I=&17ØØ TO &1743:READ A$:z=VAL("&"+A$)
4Ø POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4866 THEN PRINT"paf, erreur!":END
5Ø CALL &17ØØ:POKE 27759,Ø:CALL &6AF2
6Ø DATA 21,ØØ,CØ,16,Ø2,Ø6,2Ø,CD,2E,17,21,ØØ,18,16,Ø7,Ø6,2A
7Ø DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,16,Ø6,1E,CD,2E,17,21,ØØ,CØ,16
8Ø DATA 23,Ø6,2Ø,C3,2E,17,ØØ,ØØ,ØØ,66,C6,Ø7,1E,ØØ,ØE,81,E5
9Ø DATA DF,2B,17,E1,Ø5,C8,24,24,ØC,79,FE,8A,2Ø,F1,14,18,EC
```

AMSTRAD

```
1 'Tuer les ennemis du premier coup
2 'sur BARBARIAN version Cassette
1Ø OPENOUT"!":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:RESTORE 3Ø
2Ø FOR I=&1ØØØ TO &1Ø18:READ A:POKE I,A:NEXT
3Ø DATA 33,64,Ø,17,1ØØ,Ø,62,49,2Ø5,161,188,62
4Ø DATA 2Ø1,5Ø,163,Ø,2Ø5,64,Ø,62,1,5Ø,1Ø9,1Ø8,233
5Ø MODE 1:POKE &1Ø14,1:PRINT"1 - BARBARIAN FACE 1"
6Ø PRINT"2 - BARBARIAN FACE 2 JEUX A"
7Ø PRINT"3 - BARBARIAN FACE 2 JEUX B"
8Ø INPUT A:RESTORE 9Ø:FOR I=1 TO A:READ C,D:NEXT
9Ø DATA 7Ø,1Ø9,1Ø9,1Ø8,112,1Ø8
1ØØ POKE &1Ø16,C:POKE &1Ø17,D:CALL &1ØØØ
```

COMMODORE

Charge la face 2 du jeu. Ensuite, appuie, sans relâcher, sur "COMODORE" puis frappe la touche "RESET". Refais la manoeuvre plusieurs fois avant de te lancer. Tu auras une bonne partie de rigolade.

COMMODORE

```
1 REM Invulnérabilité sur BARBARIAN
1Ø FOR I=272 TO 289:READ A:POKE I,A-5
2Ø NEXT:SYS 57812:POKE 147,Ø:SYS 628Ø6
3Ø SYS 58541:POKE 89Ø,96:SYS 85Ø
4Ø POKE 1267,76:POKE 1268,16
5Ø POKE 1269,1:SYS 992
6Ø DATA 174,14,146,238,14Ø,174,46,146
7Ø DATA 59,138,174,5,146,6Ø,138,81,14,133
```

COMMODORE



Une fois l'écran de présentation chargé, appuie sur la touche "**C**", l'écran deviendra alors rouge. Cela t'indiquera que tu es invulnérable. De plus les ponts ne disparaîtront plus sous tes pieds, mais méfies toi des fosses car si tu tombes dans l'une d'elles, tu ne seras plus invulnérable.

ATARI AMIGA

Pour être invulnérable il te suffit avant de jouer d'entrer la date : Ø4-Ø8-59

ATARI AMIGA

L'icône "Prendre Objet" sert à éviter le monstre. Sélectionne-la et ce dernier ne pourra t'atteindre.



SIMULATION
AVENTURE
ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC
IBM PC ET
COMPATIBLES







ESPIONNAGE
CHARME
ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC









PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

J'APPRENDS

JOYSTICK ATTACK

UN SCENARIO D'ARCADE

CETTE SEMAINE APRÈS UN COUP D'OEIL SUR LE SCÉNARIO ET, QUELQUES DÉFINITIONS, TU PLONGES DANS LE LISTING DU GÉNÉRIQUE AVEC TOUTES LES EXPLICATIONS, ENSUITE TU PRÉPARES LA PAGE DE SCORE.

UN SCÉNARIO D'ARCADE

CETTE DÉFINITION DU JEU, AVEC TOUTES SES PARTICULARITÉS, INTERVIENT ÉVIDEMMENT DÈS LE DÉBUT MAIS, LA SEMAINE DERNIÈRE NOUS AVIONS DÉJÀ UN PROGRAMME TRÈS CHARGÉ ET, IL VALAIT MIEUX PASSER DIRECTEMENT À LA RÉALISATION.

UN ENGIN QUE TU DÉPLACES DANS HUIT DIRECTIONS DOIT ÉVITER OU, AU CONTRAIRE, DÉTRUIRE DES ADVERSAIRES EN LES REJOIGNANT. LES DEUX PÉRIODES, POURSUIVRE OU ÊTRE POURSUIVI, MATÉRIALISÉES PAR UNE COULEUR DIFFÉRENTE DU FOND, SONT ALÉATOIRES ET LE NOMBRE D'ADVERSAIRES AUGMENTE AVEC LE TEMPS. LE BONUS, AVEC UNE VALEUR BASÉE SUR LE NOMBRE D'ADVERSAIRES, INTERVIENT SUIVANT UNE PÉRIODE DE TEMPS SANS PERTE. ENFIN LES POINTS MARQUÉS À CHAQUE DESTRUCTION SONT MULTIPLIÉS APRÈS UN BONUS ET, JUSQU'À LA PROCHAINE ERREUR. LA PARTIE S'ACHÈVE AVEC L'ÉPUISEMENT DES VIES ET L'AFFICHAGE DU TRADITIONNEL «GAME OVER» ! UN PETIT TABLEAU DE BORD EN BAS D'ÉCRAN DONNE LE NOMBRE DE VIES, LE SCORE EN COURS ET LE HIGH SCORE.

DES SONS VIENDRONT SOUTENIR L'ACTION. EN PLUS DU GÉNÉRIQUE QUE TU CONNAIS, UNE PAGE DE SCORE AVEC L'ENTRÉE DE TON NOM COMPLÈTE LE SCÉNARIO SIMPLE À METTRE EN OEUVRE, INTÉRESSANT À JOUER, AVEC UN BON NOMBRE DE PROBLÈMES À RÉSOUDRE POUR ATTEINDRE NOTRE OBJECTIF : TE PERFECTIONNER EN PROGRAMMATION.

A propos du listing BASIC
Seuls les mots-clé (termes) BASIC sont en majuscules. Les minuscules ou les valeurs numériques correspondent aux constantes, variables et fichiers définis par le programmeur (il s'agit, là, d'une convention entre nous).

• J'ai, volontairement, multiplié les lignes de certaines parties du programme pour plus de clarté dans les explications mais ceci coûte plus de place mémoire et, davantage de temps à l'exécution.

• Le listing représente la rédaction, dans un langage interprété par l'ordinateur, de nos ordinogrammes de la semaine dernière, alors reprends les pour mieux suivre.

• Ne confondons pas le O de l'alphabet avec le chiffre Ø et respecte les espaces.

• Certains listings comporteront des ruptures dans la numérotation des lignes pour l'insertion ultérieure de nouvelles lignes (ne pas renuméroter).

• Toutes les lignes qui nécessitent des explications particulières sont reprises à part avec le n° de la ligne et tous les commentaires.

UN PETIT RAPPEL DES MANIPULATIONS

• Pour entrer (saisir) un listing :
Mets-toi en minuscules (les mots clé seront reconnus et automatiquement édités en majuscules lors d'un LIST)
Compose :
AUTO n, 10
en remplaçant n par le 1er numéro de ligne à entrer. Cette fonction te donne la numérotation des lignes avec une progression de 10 à chaque fois que tu appuies sur ENTER (à la fin de chaque ligne BASIC).

• Pour interrompre la saisie :
appuie sur ESC
• Pour sauvegarder le programme sur K7 ou disquette
compose : SAVE "ATTACK" ENTER
à faire impérativement à la fin de la saisie de ton listing.
• Pou r modifier une ligne
compose : EDIT n ENTER
n = le numéro de ligne. Tu déplaces le curseur dans les 4 directions pour atteindre la zone à modifier. Tu supprimes avec CLEAR ou tu ajoutes en composant. Les modifications terminées appuie sur ENTER.
• Pour charger le programme en mémoire : LOAD " ATTACK

• Pour exécuter un programme en mémoire RUN
• Pour charger et exécuter le programme RUN " ATTACK
• Pour lister le prgramme LIST interruption par ESC
ou LIST 100 - (liste à partir de la ligne 100)
ou LIST 100 - 150 (liste de la ligne 100 à la ligne 150)



```
1Ø REM**** JOYSTICK ATTACK ************
2Ø REM
3Ø REM ::::::::::::::::::::::::::::::::
4Ø REM ::::::::::::::::::::::::::::::::
5Ø REM     PROGRAMME PRINCIPAL
6Ø REM ::::::::::::::::::::::::::::::::
7Ø REM ::::::::::::::::::::::::::::::::
8Ø CLS
9Ø ' INITIALISATION DES FICHIERS
1ØØ GOSUB 36Ø
11Ø ' 1 ere PARTIE DU GENERIQUE
12Ø GOSUB 83Ø
13Ø ' 2eme PARTIE DU GENERIQUE
14Ø GOSUB 1Ø7Ø
15Ø RUN
29Ø '>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
3ØØ '       S E Q U E N C E S
31Ø '>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
32Ø '**********************************
33Ø ' INITIALISATION DES FICHIERS GENERIQUE
34Ø '**********************************
35Ø '
36Ø nb=14
37Ø DIM xfin(nb)
38Ø DIM yfin(nb)
39Ø DIM coul(nb)
4ØØ DIM posx(nb)
41Ø DIM posy(nb)
42Ø DIM titre$(nb)
43Ø ' ********* DATA GENERIQUE ****************
44Ø '  couleurs
45Ø DATA 13,4,8,11,14,15,16,17,18,19,2Ø,21,22,23,24,25
46Ø '  titre
47Ø DATA J,O,Y,S,T,I,C,K,A,T,T,A,C,K
48Ø '  xfin
49Ø DATA 3,5,7,9,11,13,15,17,5,7,9,11,13,15
5ØØ '  yfin
51Ø DATA 11,11,11,11,11,11,11,11,15,15,15,15,15,15
52Ø '**********************************
53Ø FOR j=Ø TO 15
54Ø READ a
55Ø INK j,a
56Ø NEXT j
57Ø '
58Ø FOR j=1 TO nb
59Ø READ titre$(j)
6ØØ NEXT j
61Ø '
62Ø FOR j=1 TO nb:READ xfin(j):NEXT
63Ø FOR j=1 TO nb:READ yfin(j):NEXT
64Ø mini=1:maxi=2Ø
65Ø FOR j=1 TO nb
66Ø GOSUB 77Ø
67Ø posx(j)=nombre
68Ø NEXT
69Ø maxi=25
7ØØ FOR j=1 TO nb:GOSUB 77Ø:posy(j)=nombre:NEXT
71Ø coul=1
72Ø FOR j=1 TO nb:coul(j)=coul:coul=coul+1
73Ø NEXT
74Ø RETURN
75Ø '**********************************
76Ø ' SOUS-PROGR ALEATOIRE
77Ø RANDOMIZE TIME
78Ø nombre=INT(RND*(maxi-mini+1))+mini
79Ø RETURN
```

LE GENERIQUE EN INSTRUCTIONS

10 Les lignes 10 à 70 sont des commentaires mot clé REM abréviation de REMARK. Des commentaires qui servent au programmeur mais restent ignorés lors du traitement.
50 Pour avoir un programme bien structuré, dans lequel tu peux revenir facilement des mois plus tard, il faut beaucoup d'ordre : un programme principal, des séquences et des sous-programmes bien séparés.
80 Effacement de l'écran
90 l'apostrophe remplace le REM (plus clair et plus simple)
100 GO = aller. SUB = sous-programme. GOSUB 360 = se brancher dans un sous-programme à la ligne 360
150 Relancer le traitement
300 Tu vas découvrir ici chaque séquence. Actuellement il n'y en a que trois mais le nombre augmentera avec l'avancement du programme.
330 Initialisation des fichiers telle que nous l'avons prévue dans notre ordinogramme de la semaine dernière
360 déclaration d'une constante portant le nom de «n b» avec une valeur de 14.
370 DIM : Dimensionner un fichier (voir tableau récapitulafit des fichiers). DIM x fin (nb) dimensionne le fichier x fin pour 14 (nb = 14). Il s'agit de la valeur x des 14 caractères dans le titre en fin d'affichage. Une petite particularité avec le symbole $ après «titre» qui indique qu'il s'agit d'un fichier prévu pour des informations alphanumériques (texte) et non plus de valeurs numériques.
450 DATA = Donnée. Ce sont toutes les données nécessaires à l'initialisation des fichiers avec la virgule comme séparateur.
520 Initialisation des fichiers (mise en place des données dans les fichiers)
530 Boucle de programme pour lire les 16 numéros de couleur en DATA et les charger dans les 16 numéros d'encre (INK 0 à INK 15). Déclaration de la variable «j» (valeur de 0 à 15).
540 Lecture en «a» du numéro de couleur
550 Mise à jour de INK j, valeur de a
560 fin de boucle j=j +1. Si j>15 suite du traitement à la ligne 570 sinon retour en 540
580 Boucle pour charger dans le fichier «titre $» les 14 caractères en DATA. nb = 14, donc la variable «j» prendra les valeurs de 1 à 14.
620 Cette boucle pour initialiser «x fin» est écrite en une seule ligne avec le séparateur «:» entre chaque instruction. Les précédentes boucles tenaient sur plusieurs lignes pour plus de clarté dans les explications.
640 Pour le fichier «pos x» il s'agit de valeurs aléatoires comprises entre 1 et 20
650 Début de boucle
660 Branchement dans un sous-programme à la ligne 770 pour la définition du nombre tiré au hasard.
670 Maj (mise à jour) de «pos x» selon le nombre aléatoire
690 Pour le fichier «posy» la valeur aléatoire doit être comprise entre 1 et 25.
710 Boucle de programme pour initialiser le fichier «coul», c-a-d le numéro d'INK de chaque caractère
740 Fin de la séquence. L'accès s'est fait depuis la ligne 100 (GOSUB 360). RETURN provoque le retour à la ligne 110 (instruction suivante)
760 Ce sous-programme va être appelé depuis différents points du traitement pour la définition d'un nombre au hasard (aléatoire) dont on donne les limites : «mini» et «maxi».
770 Génération de nombres au hasard à partir de la valeur de l'horloge interne
780 INT arrondit au plus petit nombre entier RND donne un nombre au hasard à l'intérieur d'une série.

```
800 ************************************
810 'GENERIQUE 1ere partie deplacement des
    caracteres du titre
820 ************************************
830 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
840 MODE 0
850 flag=0
860 FOR j=1 TO nb
870 IF posx(j)=xfin(j) AND posy(j)=yfin(j) THEN 950
880 PEN 0
890 LOCATE posx(j),posy(j)
900 PRINT CHR$(143)
910 IF posx(j)<xfin(j) THEN posx(j)=posx(j)+1:flag=1
    :GOTO 930
920 IF posx(j)>xfin(j) THEN posx(j)=posx(j)-1:flag=1
930 IF posy(j)<yfin(j) THEN posy(j)=posy(j)+1:flag=1
    .GOTO 950
940 IF posy(j)>yfin(j) THEN posy(j)=posy(j)-1:flag=1
950 PEN coul(j)
960 LOCATE posx(j),posy(j)
970 PRINT titre$(j)
980 coul(j)=coul(j)+1
990 IF coul(j)>15 THEN coul(j)=1
1000 NEXT J
1010 IF flag=1 THEN 850
1020 FOR j=1 TO 500:NEXT
1030 RETURN
1040 ************************************
1050 'GENERIQUE 2eme partie "une realisation de.......
1060 ************************************
1070 MODE 1
1080 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
1090 y=11:x=1
1100 FOR j=0 TO 5
1110 LOCATE x,y
1120 PEN 0
1130 PRINT " "
1140 x=x+2:LOCATE x,y
1150 PEN 1
1160 PRINT"une  realisation"
1170 NEXT
1180 x1=39:FOR j=0 TO 8:LOCATE x1,y+2:PEN 0
    :PRINT "  ":LOCATE x1-2,y+2:PEN 2
    :PRINT"de":x1=x1-2:NEXT
1190 x=2:FOR j=0 TO 4:LOCATE x,y+5:PEN 0
    :PRINT "  ":LOCATE x+2,y+5:PEN 3
    :PRINT"............":x=x+2:NEXT
1200 FOR J=1 TO 500:NEXT
1210 RETURN
1220 ************************************
1230 '  FIN DU GENERIQUE
1240 ************************************
```

Observation : Compte tenu de notre mise en page, nous avons été amené à mettre les instructions des lignes (910, 930, 1180, 1190) sur plusieurs lignes. Lorsque vous les taperez sur votre écran, ecrivez les sur une seule ligne, sans laisser d'espace à notre coupure.

810 nouvelle séquence appelée depuis la ligne 120 (GOSUB 830)
830 instruction pour obtenir l'affichage transparent
840 effacement de l'écran et affichage possible de 25 lignes de 20 caractères avec 16 couleurs simultanées.
850 flag = drapeau ou repère d'animation des 14 caractères du titre
870 IF = si. THEN = alors. AND = et. si la valeur de x en cours (pos x) = la valeur finale x (x fin) et la valeur de y en cours (pos y) = la valeur finale y (y fin) alors se brancher à la ligne 950 (caractère en place).
880 les conditions ne sont pas remplies. Préparer l'affichage dans la même INK que le fond (effacement du caractère)
890 indiquer les coordonnées x, y à l'écran
900 afficher le caractère numéro 143 pour effacer la totalité du caractère
910 si x en cours < x final alors ajouter 1 à x et positionner le repère à 1 (déplacement en cours). Branchement en 930
920 si x en cours > x final alors soustraire 1 de x et positionner le repère à 1
930 Tests de y en cours et maj éventuelle
950 préparer l'affichage du caractère suivant son numéro d'INK
960 Indiquer les coordonnées x, y en cours
970 Afficher le caractère
980 Maj du numéro d'INK (changement de couleurs)
990 si numéro d'INK > 15 (valeur maxi 15) n° INK =1
1000 j=j+1. si j > 14 suite en 1010 sinon retour en 870 (animation du caractère suivant)
1010 Test du repère. si = 1 il reste au moins un caractère en mouvement. Retour en début de séquence en ligne 850
1020 Boucle de tempo pour conserver l'image à l'écran.
1030 Fin de la séquence
1050 Animation de la 2ème partie du générique
1070 Effacement de l'écran et affichage possible de 25 lignes de 40 caractères avec 4 couleurs
1080 Retour à l'affichage normal (non transparent)
1090 Définition des coordonnées d'affichage
1100 Boucle d'animation de la 1ère ligne. 6 passages.
1130 Afficher 2 espaces avec la couleur du fond = Effacer
1140 Nouvelles coordonnées. Déplacement de la gauche vers la droite
1160 Afficher la ligne
1180 Boucle 2ème ligne. Déplacement de la droite vers la gauche (x = x -2)
1190 Boucle 3ème ligne avec ton nom à mettre à la place des points
1200 Boucle de tempo
1210 Fin de la séquence

POUR QUELQUES DÉFINITIONS DE PLUS...

Avant d'aborder notre premier listing quelques définitions ou commentaires s'imposent.

Un **mot clé BASIC** est un terme du langage correspondant à un ordre (instruction) à exécuter. Dans le listing pour obtenir un maximum de clarté seuls les mots-clé figurent en majuscules.

Une **constante**, définie par le programmeur, avec un nom et une valeur, reste inchangée pendant toute son utilisation.

Une **variable** se différencie d'une constante par sa valeur qui va évoluer au cours du traitement.

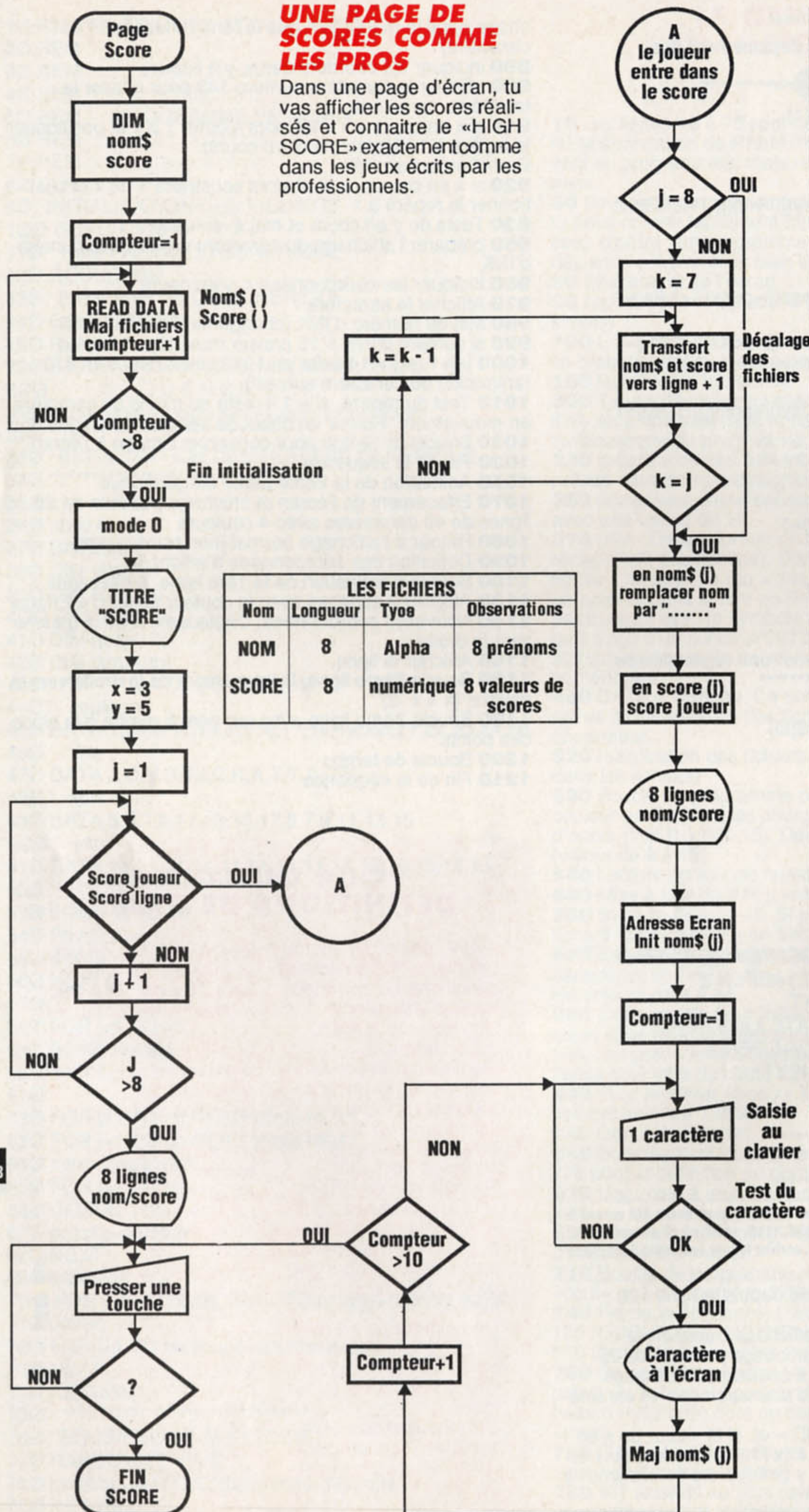
Un **séparateur** est un symbole reconnu par le BASIC et utilisé pour séparer les instructions (:), les DATA (,) ou une succession de PRINT (;).

Une **ligne BASIC** s'identifie par son numéro, peut contenir de nombreuses instructions et représenter plusieurs lignes d'écran.

Le mode d'affichage utilisé dans ce programme sera le **mode caractère** : 25 lignes de 40 caractères en mode 1 ou de 20 caractères en mode 0. Les coordonnées x et y ont pour origine le coin haut gauche de l'écran (x = 1 à 20 ou 1 à 40 et y = 1 à 25). L'affichage à l'écran s'effectue à l'aide de 2 instructions : LOCATE x, y pour indiquer où commence l'affichage et PRINT pour dire ce qu'il faut afficher à l'écran.

UNE PAGE DE SCORES COMME LES PROS

Dans une page d'écran, tu vas afficher les scores réalisés et connaitre le «HIGH SCORE» exactement comme dans les jeux écrits par les professionnels.



LES FICHIERS

Nom	Longueur	Type	Observations
NOM	8	Alpha	8 prénoms
SCORE	8	numérique	8 valeurs de scores

Prévoyons huit lignes, c-a-d, huit prénoms et huit scores classés par ordre décroissant. Le programme contient les lignes d'origine avec des prénoms et des scores quelconque. Ensuite le joueur va entrer ou non, à chaque fin de partie, selon le score qu'il vient de réaliser. La seule difficulté dans ce module consiste à décaler les lignes. La saisie du prénom va, elle aussi, demander un peu d'attention.

Tu abordes un nouvel ordinogramme et, n'oublies surt out pas de bien comprendre le fonctionnement en suivant chaque test et ses branchements. Les instructions du programme reprendront très fidèlement le même cheminement :
- L'initialisation des fichiers
- Comparaison du score joueur avec le contenu du fichier score pour définir si le joueur entre dans le tableau. Si oui décalage du tableau et saisie du nom du joueur.
- Affichage de l'ensemble du tableau (8 lignes nom/score).

Je crois que ta semaine est bien remplie avec le listing du générique à bien assimiler et la page de score à préparer. Mais tu vois que finalement l'informatique par petites doses, passe très bien avec l'ordre et la logique comme clés de la réussite.

Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

le listing BASIC de la page de score avec, bien sûr, toutes les explications
la suite du jeu :
les constantes, les variables et les bonus
l'animation de l'engin du joueur
l'augmentation du nombre d'adversaires
l'inversion fuite/attaque des adversaires
l'initialisation du tableau de bord

CONCOURS loriciels

Ce mois ci, avec LORICIELS et 944 TURBO CUP, vous allez gagner des lots fantastiques.

1er Prix:
Le plus complet et le plus performant des DISCMAN TUNERS SONY, avec ses 21 plages programmables et, ses 10 stations FM mémorisables sur le tuner synthetiseur.

Du 2eme au 11eme prix:
Choisissez, pour votre ordinateur, un des meilleurs softs édités par LORICIELS: BILLY 2, PHARAON, FUSION 2, SPACE RACER, MATA HARI, STAR TRAP, MACH 3, TURBO CUP, BOB WINNER, MISSION, A 320

Du 12eme au 50eme prix: un Tee Shirt LoricielsTeam

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 6 questions, sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 7 Decembre à

JOYSTICK hebdo
Concours Loriciels
177 rue Saint Honoré
75001 Paris

Liste des gagnants dans notre numéro du 14 Décembre.



COUPON REPONSE

UNE SEULE REPONSE PAR QUESTION

1 ____________ 4 ____________
2 ____________ 5 ____________
3 ____________ 6 ____________

Nom ____________ Prenom ____________
Adresse ____________
____
Cp ____________ Ville ____________
Ordinateur ____________

QUESTIONS

1 René METGE est-il de nationalité:
- Polonaise
- Belge
- Française

2 L'animal fétiche de LORICIELS est-il:
- un dragon • un chat
- un kangourou

3 Le Trophée 944 Turbo Cup auquel participe René METGE se déroule
- sur un seul circuit
- sur plusieurs circuits

4 Le logiciel 944 TURBO CUP de LORICIELS est:
- une simulation
- un jeu d'aventure
- un jeu de réflexion

5 Dans une course automobile comme 944 TURBO CUP, les «essais» servent à:
- dépasser un maximum de concurrents pendant 1 tour de circuit
- déterminer votre place sur la grille de départ
- faire le moins de fautes possible.

6 QUESTION SUBSIDIAIRE:
Combien de bulletins de participation à ce concours seront parvenus, au total, à la rédaction de JOYSTICK HEBDO?



joystick secours



Mission impossible.. ?

Vous êtes perdu, dans un jeu, ou un branchement.? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

QUESTIONS

THE BARD'S TALE
Samia
Q.10020
Comment fait on pour pouvoir rentrer dans la tour ?

CONSPIRATION
Christophe
Q.10021
Comment fait on pour ouvrir la fenêtre à la maison après le train.

GHOSTS'N GOBLINS
Olivier
Q.10022
Comment faire pour ne pas étre tué ?

THE GUILD OF THIEVES
Benjamin
Q.10023
Comment prendre le miel dans la ruche ? Avec les ingrédients que demande le MACAW comment en faire une POTIENKA.

POLICE QUEST
Ludovic
Q.10024
Comment calmer les loubards ?

EXPLORA
Gérard
Q.10025
Pas moyen de progrésser ni au Mexique ni à la préhistoire. Je dispose d'une torche, d'une bague, d'une clef, de paille et d'os, tout renseignement sera le bienvenu.

CONSPIRATION
Claude
Q.10026
Que faire devant le conspirateur ?

PHANTASIE III
Georges
Q.10032
Pitié ! Où puis je trouver le code du téléporteur ?

HURLEMENT
Alice
Q.10034
Où est l'argent ? Comment trouver l'essence ?

MASQUERADE
Paul
Q.10035
Ou se trouve la dynamite ?

DEJA VU
Aline
Q.10036
Peut-on ecrire du texte comme dans KING QUEST par exemple ? Comment fait on pour prendre des objets ?

TANGLEWOOD
Francis
Q.10037
Où faut il mettre l'antenne dans la base mobile 4 ?

THUNDERCATS
Adolphe
Q.10038
Je voudrais avoir des pokes sur ATARI pour THUNDERCATS pour avoir des vies infinies.

EXPLORA
Farid
Q.10039
Comment débloquer l'interrupteur ?

GAME OVER
Albert
Q.10040
Où dois je passer pour arriver à la fin du 2ème monde.

ULTIMA IV
Bernard
Q.10041
Dans la version française impossible d'utiliser les pierres lorsque l'on se trouve sur les differents autels. Que se passe-t-il on me répond a chaque fois, j'ai pourtant tout éssayé, quelle est la démarche à suivre ?

EXPLORA
Etienne
Q.10042
Que faut il faire devant la statue de NEFERTITI en Egypte, merci d'avance.

PASSAGER DU TEMPS
Lorette
Q.10043
Comment récupérer la catre CPU de la machine ?

ULTIMA V
Marie
Q.10044
Comment bidouiller les points de valeur ou d'honneur. «GRUMAN» ne me trouve pas assez honorable !

THE BARD'S TALE
Jean-Loup
Q.10045
J'ai trouvé la clef d'onyx, que faut il faire pour ouvrir la grille ou se trouve un coffre ?

ASTERIX CHEZ RAZADE
Antonio
Q.10046
Que faut il faire pour avoir la carte du ciel ?

HARRY AND HARRY
Philippe
Q.10047
Comment tuer Harry avec le rasoir ?

TERRAMEX
Cyrille
Q.10048
Comment ne pas se tuer avec le ballon ?

BUBBLE BOBBLE
Pierre
Q.10049
Comment avoir les vies infinies sur CPC 6128 ?

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Hervé
Q.10050
Quelqu'un pourrait il me donner la solution du message de JULIA. Que veut dire la statue dans la cave ?

SAMANTHA FOX
Daniel
Q.10051
HELP !!!!! Je n'arrive pas à la deshabiller.

EXPLORA
Roger
Q.10052
Comment peut on, une fois

que l'on est entré dans la pyramide, allumer une torche et faire fuir les serpents ?

VINDICATOR
Jean-Jacques
Q.10053
Je voudrais des vies infinies pour la derniere partie de VINDICATOR.

TARGET RENEGADE
Pierre
Q.10054
Comment passer les gardiens du bar ? Avez - vous des pokes ? (Commodore)

SOLOMON'S KEY
Catherine
Q.10055
Comment passer le 19ème niveau, je craque . Avez vous des pokes ?

ZORRO
Bernard
Q.10056
Que faire lorsque l'on est en posséssion de la trompette ? et après ?

EXIT
Brice
Q.10057
A quoi sert le morceau de couteau ?

OXPHAR
Jeanne
Q.10058
Que faut il faire une fois arrivé à Palva aprés etre sorti de la folie ?

ORPHEE
Pascal
Q.10059
Arrivé à la porte, aprés le desert, je suis coincé, vite, aidez moi .

L' AIGLE D' OR
Dany
Q.10060
Comment remonter du sous sol lorsqu'on a des cordes et le livre de la sagesse ?

INTO THE EAGLE'S NEST
Laurent
Q.10061
Comment acceder à la charge du sous-sol ?

OBLITERATOR
Manu
Q.10062
Comment sauvegarder une partie ? Comment attérir après avoir évité les petites étoiles ?

KING QUEST III
Dominique
Q.10063
Comment utiliser la carte magique cachée dans le chateau ? Ou est elle ? Y a t il quelque chose a faire avec la tête de cerf dans la salle à manger ? Quand faut il prendre le bateau ?

GROTEMBOURG
Stéphanie
Q.10064
Comment entrer dans le souterrain ?

TERRORPODS
Gisèle
Q.10065
Quel est le but du jeu dans TERRORPODS ? A quoi servent les touches et que faut il detruire ?

XENON
Pédro
Q.10066
Comment peut on passer le 3ème niveau dans le génial XENON ?

FAERY TALE
François
Q.10067
Où est le lassot, comment aller sur la Swan Isle ?

PHANTAISIE III
Fabrice
Q.10068
Comment accéder au donjon sous forme de tente où il y a beaucoup d'hommes de facon aléatoire ?

CAPTAIN BLOOD
FREDERIC
Q.10088
Je suis bloqué avec le Tubular Brain, impossible de comprendre ce qu'il dit, merci d'avance.

SENTINEL
STEPHANE
Q.10089
Quelqu'un peut il m'aider dans SENTINEL pour détruire le garde.

WESTERN GAMES
JULIEN
Q.10090
Comment jouer dans WERTERN GAMES je suis perdu, merci d'avance.

DUNGEON MASTER
Thierry
Q.10033
Quelqu'un pourrait il me dire comment tuer le serpent volant après le 4ème niveau ?

LEISURE SUIT LARRY
Franck
Q.10083
Que faire lors de la rencontre de la fille dans le bain? Où trouver la poupée gonflabe ?

POLICE QUEST
Yves
Q.10085
Help, les motards me font peur, que faire de Sweetcheeks, et comment jouer aux cartes ?

JINXTER
Fabien
Q.10086
Je n'arrive pas à attraper la souris !!

JINXTER
Arnaud
Q.10087
Je n'arrive pas à finir le jeu.

JET SET WILLY
Bernard
Q.10088
Je recherche des pokes et des vies infinies pour la 1ere partie de ce jeu, et le nombre de tableaux. (Commodore)

HEAD OVER HEELS
Pierrot
Q.10089
Je possède la version Spectrum et j'aimerai savoir ce qu'il faut faire pour terminer le jeu.

TAIPAN
José
Q.10090
Qui peut me dire à qui je dois demander de l'argent ? (Commodore)

REPONSES

LEISURE SUIT LARRY
Joystick
R.10083
Lui donner la pomme. Essayez de regarder dans le placard de la chambre prés du jardin avec le toit.

POLICE QUEST
Joystick
R.10085
Si les motards dans Wino Willy vous éffraient, utilisez votre matraque d'agent de police. Il faut amener Sweetcheeks à la chambre 204 et appeler un taxi. Pour jouer aux cartes, il faut se renseigner auprès de Woody.

JINXTER
Joystick
R.10086
Si vous n'arrivez pas à attraper la souris, allez dans la cuisine, préparez le piege en l'enduisant de fromage, partez et revenez plus tard.

JINXTER
Joystick
R.10087
Si vous avez un problème à la fin, assurez vous que vous avez réveillé XAM plus tôt, il bavardera alors avec la sorcière. Saisissez la boule puis dirigez vous vers le hall. Dites «doofer the ball»,»put ash on the heart»,»put charms on the bracelet»,»hide up the chimney». Lorsque la griffe de la chemise apparait, posez le bracelet dessus.

ANTIRIAD
Joystick
R. 10010
Pour terminer le jeu il te faut retrouver l'armure sacée, puis retrouver les objets qui te permettront de la mettre en marche : le déstabilisateur, l'anulateur de particule, un rayon pulsateur.

EXPLORER
Joystick
R.10012
Il faut que tu réunisses les pièces de ton avion qui sont éparpillées dans tout le jeu pour pouvoir le remonter et enfin repartir.

GREEN BERET
Joystick
R.10011
C'est très facile, il faut que tu sautes quand l'hélicoptère déscend et que tu tires dessus en même temps.

JET SET WILLY
Joystick
R.10088
Il doit y avoir 127 tableaux avec plus de 150 objets à retrouver.
Vies infinies:
poke &82A8,Ø
Monstres innofensifs
poke &837D,Ø

HEAD OVER HEELS
Joystick
R.10089
Le jeu est composé de deux personnages. Freddie de la race Head qui est un guerrier infatiguable avec une grande agilité et Eddie, de la race Heel, voyageur rapide. Ces derniers se trouvent prisonniers dans le château de Blacktooth. Leur mission est de libérer l'empire de Blacktooth et de retourner sur leur planète natale : Freedom. Pour eux, il faut sortir du château, en s'aidant mutuellement. Ils iront parfois ensemble, d'autres fois séparément, en fonction de l'habilité de chacun d'eux. Ils devront trouver puis libérer les 5 courrones qui composent l'empire : Egyptus ; Safari ; Penitentiary ; Bookword et Blacktooth.
Une fois trouvées, ils devront chercher le télétransporteur qui les conduira jusqu'à leur planète natale : Freedom.

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

AMSTRAD CPC

AMSTRAD

CENT POUR CENT

EXCLUSIF !

HEROES OF THE LANCE
OPERATION WOLF
VIVRE ET LAISSER MOURIR
944 TURBO CUP
CYBERNOID II
RAMBO III
PACMANIA
TITAN

POSTER OPERATION WOLF

MISS X A AMSTRAD EXPO 88

N°9 21 F
MENSUEL
NOVEMBRE 88

DOSSIER DONJONS & DRAGONS



ISSN 0988-8160 - 8 - 21 F 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1680 CFA - 5,75 $CAN





a-ha stay on these roads

stay on these roads
the blood that moves the body
touchy !
this alone is love
burry home
the living daylights
there's never a forever thing
out of blue comes green
you are the one
you'll end up crying



4 lettres: BALL - BOBO - LOOP - NEWS - TUBE
6 lettres: BEDLAM - INDIAN - MANIAX - TETRIS
7 lettres: BACTRON - DANDARE - EIDOLON GOONIES - PIRATES
8 lettres: ARKANOID - DENARIUS - ENTOMBED LEAPSTER - HMS COBRA
9 lettres: ANGLEBALL - BALL CRAZY - BARBARIAN BEACH HEAD - EDEN BLUES
10 lettres: DARK CASTLE - EARTHLIGHT - TRANSMUTER

APRES AVOIR REPLACÉ TOUS LES MOTS DE LA LISTE, IL SUFFIT DE REMETTRE DANS L'ORDRE, LES LETTRES QUI SE TROUVENT DANS LES CASES ROUGES, POUR TROUVER LE "JEU MYSTERIEUX".
ENVOIE TA RÉPONSE EN DÉCOUPANT OBLIGATOIREMENT LE BULLETIN CI DESSOUS À

JOYSTICK JEUX
177 RUE SAINT HONORÉ
75001 PARIS

ET LES **50 PREMIERS GAGNANTS** RECEVRONT CETTE SUPER K7 DE a-ha.
CETTE SEMAINE LE JEU MYSTERIEUX A10 LETTRES.



JEU MYSTERIEUX DU 16 NOVEMBRE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
CP ____________ Ville ____________
Age ____________ Ordinateur ____________

ZOOM

TIMBER !!

Hé! J'ai deux nouvelles, une bonne et une mauvaise. Je commence par la bonne. Le prix des ST revient à la normale...La mauvaise: en Grande Bretagne seulement. Ne vous énervez pas, et engagez-vous dans les commandos «COBRA» avec «ACTION SERVICE». De quoi s'agit-il, mon adju-



dant? D'un camp d'entrainement ultra secret où viennent batifoler les meilleurs des soldats de l'ombre. 23 actions différentes, commandées par le joystick, sont accessibles simultanément, dans la partie que vous êtes en train d'accomplir. Pour le moment, il vous faut vous entrainer sous le regard d'une caméra vidéo reliée à un magnétoscope, machine qui vous permettra ensuite de revoir toutes vos actions, au ralenti, image par image, en accéléré et en images arrêtées. Autre élément fabuleux de ce jeu, le COMMANDO CONSTRUCTION SET qui vous permettra de créer votre propre décor et terrain d'entrainement. Chaque parcours comprend 512 vues composées de plusieurs plans dans la même image. Vous gèrez ainsi le décor du fond, un objet en second plan et le premier plan bien sûr avec un autre objet. Ce CCS était prévu pour être un logiciel à part mais «COBRASOFT» l'a intégré dans le jeu pour séduire le marché américain. Quelle chance pour nous! Disponible pour ST, PC, AMIGA, C64, AMSTRAD, SPECTRUM et TO8, TO9 à 199 F en disquette et 149 F en cassette.

ROGER RABBIT

ne vous a pas encore cassé la tête? OK, allons-y pour le



déferlement des logiciels. Différentes scènes et actions sont à votre disposition. Course poursuite en voiture dans les rues de la ville, ramassage d'objets et caisses dans un entrepôt, mise en place d'une salle de restaurant sont les trois séquences que nous avons pu voir, tournant sur PC, C64, et AMIGA. Cette dernière étant bien sûr la plus belle. Ce ne sera pas disponible avant décembre probablement.



Amis des sports et de l'ATARI ST, on nous annonce l'arrivée d'un tableur tout à fait pro, compatible avec LOTUS 1-2-3 version 2.0, qui se nomme LDW Power. Faut aimer!

Autres nouvelles du front. Pour pallier aux problèmes liés à la pénurie de mémoires dynamiques, la société AMSTRAD s'est alliée au fabriquant de DRAM, MICRON TECHNOLOGY. Pas cons, les anglais!

Tremblez, pirates, hooligans, pompeurs, malhonnètes, mécréants et autres malfaisants qui copient tous les softs! Sachez que six éditeurs américains parmi les plus grands, se sont unis afin de lutter contre le piratage et la contrefaçon. ALDUS, ASHTON-TATE, AUTODESK,



LOTUS, MICROSOFT, WORDPERFECT sous la banière de BSA (Business software Association) avec la SPA (Software Publishers Association) défendront les intérêts des éditeurs, mais ne garantiront toujours pas les logiciels contre les vices cachés! ARRGH!!! J'enrage! En France, certains éditeurs utilisent la grille de couleur comme protection logicielle. L'original n'est pas protégé, la copie est donc simple, mais sans «décodeur» pas moyen de faire tourner le programme.

Ne pleurez plus, il est arrivé, il est là, le vaisseau spatial Cobra MK3, celui que vous piloterez dans ce jeu fabuleux qu'est «ELITE». Les vétérans de la micro qui l'ont déja piloté sur Commodore 64 ou sur PC, ont frémi de plaisir en apprenant que la société Acornsoft l'adaptait sur ST. Ne vous attendez pas à des images canon, mais savourez le bonheur de vous promener dans l'espace de planéte en planéte au travers de huit galaxies, tout en commerçant avec les extra terrestres rencontrés.

Attention toutefois aux pirates, pilleurs de cargaisons, que vous combattrez avec votre armement sophistiqué. Sur l'air du «BEAU DANUBE BLEU» la procédure d'amarrage aux stations orbitales fait furieusement penser au film de Stanley KUBRIC: «2001, Odyssée de l'Espace.». Plus vous irez loin dans ce jeu et plus vous pourrez acheter de matériel d'aide au pilotage et d'armes sophistiquées. Tachez d'avoir la nuit devant vous pour partir en voyage. Disponible sur Amstrad également.



A GAUCHE: D. BOUCHON

LE GRAND ZOO

13 heures, Didier BOUCHON, auteur galactique et programmeur de «L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD» vient de quitter son vaisseau spatial préféré: son lit! Pour lui l'effort est immense, car il s'est couché à 6 heures ce matin et émerge dans un monde où tout s'agite. Comme de nombreux créateurs en micro, Didier travaille essentiellement la nuit. Il vient de quitter son studio-lieu de création, environnement de bric à brac impressionnant où des sculptures monstrueuses côtoient des peintures diaboliques, une énorme cafetière, neuf écrans vidéo et son ATARI préféré. Didier BOUCHON est arrivé au rendez-vous avec un air de petit matin blème et une chemise artistiquement frippée. (Didier est l'inventeur probable de la machine à gaufrer les chemises tant les ondulations du tissu ressemblent étrangement à des montagnes fractales). Mais de quelle galaxie vient-il ? Après avoir suivi les cours de l'école BOULE et subi deux ans de biologie, il devient graphiste pour «LA GRAPHISCOPE» et programme un peu sur AMSTRAD. Sa rencontre avec Philippe ULRICH est déterminante, celui-ci lui confie un ATARI et complète sa formation de programmeur en l'expédiant faire un séjour dans les Pyrénées auprès d'un spécialiste des fractales qui n'est autre que l'auteur de «EXPLORATEUR 3». Là, il assimile très rapidement tous les rudiments de la programmation et retrouve Philippe ULRICH à PARIS. Un an et demi après, à l'âge de 28 ans, touché par le doigt du dieu EXXOS, il conçoit «L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD».

La longue gesta-

Ph. ULRICH E. VIAU



tion de «BLOOD» commence. Aucun conapt n'est capable de savoir combien d'heures ont été passées et pendant combien de nuits entières à imaginer le scénario et les graphismes! Le team Didier-Philippe a fonctionné à plein rendement, se stimulant mutuellement dans les moment de découragement et de doute. Chaque instant de leur vie est consacré à «BLOOD», ils euphorisent ensemble à chaque étape franchie. Les multiples innovations qui émaillent ce jeu tant en graphisme qu'en programmation font de ce logiciel un monument qui marque le départ d'une nouvelle conception du jeu micro. Une astuce, au hasard, consiste à ne faire figurer aucun mot écrit dans les différents tableaux, il suffit de traduire 200 mots dans le programme.
« C'est pour faciliter la fabrication des versions étrangères » nous précise Emmanuel VIAU, créateur de ERE INFORMATIQUE, qui veille sur son petit monde de créatifs avec amour et paternalisme, favorisant tout ou presque : les folies, les excès et souvent le génie que cela comporte.
Soudain, accroché par le passage d'un mutant cycliste, Didier nous livre quelques réflexions : «Dans un support de jeu, le décor visuel occupe une place mémoire trop importante. Pour les futurs logiciels je recherche un nouveau système de calcul pour rentrer beaucoup plus d'images et étendre l'univers dans lequel se situe l'action .» Didier prépare, en plus, quelque chose sur l'intelligence artificielle : « Le joueur aura à sa disposition un logiciel qui permet une reconnaissance des informations données et déclenche une mise à jour d'un contexte autour d'un évènement ou d'un début de personnage identique dans toutes les versions de départ.» Le personnage initial pourra avoir autant de vies différentes et de caractères divers qu'il y aura de joueur, il évoluera en fonction des réactions de chacun et au cours de chaque « dialogue machine » se fabriquera une histoire propre et évolutive. Il sera également possible de conserver en mémoire les traits de caractères principaux de personnages célèbres et de les faire réagir devant des situations qu'ils n'ont pas pu connaître. « On imagine avec difficultés les réactions de Jules CESAR regardant les premiers pas de l'homme sur la LUNE...Mais c'est déjà une autre histoire... «J'y vais, je suis à la bourre, j'ai des dessins à terminer pour PURPLE SATURN DAY. Tu ne manges pas ? - Non, plus tard ! . Dur métier que celui de graphiste galactique ! »

LA VIE DES BOITES

INFOGRAMES DE PAPIER.
Pour tout commun des mortels, le George V évoque un style de vie uniquement disponible dans les catalogues de série B américaines, (DALLAS, SANTA BARBARA, DYNASTIE) et pour les grands de ce monde. Si je vous parle de ce symbole de la réussite sociale, c'est qu'INFOGRAME vient d'y présenter, à la presse, son nouveau joyau binaire: LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS. Si de nombreux éditeurs de softs misent, et de plus en plus, sur l'adaptation de jeux de café, INFOGRAMES lui, se complait, et vraisemblablement avec raison, dans l'adaptation de BD. Tiré des albums de LOISEL et LE TENDRE, LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS est un jeu d'aventure qui risque de faire date dans l'histoire de la lyonnaise des softs, et faire oublier les quelques erreurs invendables, genre Bob Morane. Tout se gère à la souris, beaucoup de graphisme et peu de texte sont les points forts d'un jeu qui n'est pas sans rappeler (bien que les auteurs s'en défendent) le principe des PASSAGERS DU VENT. Le principal bon point du logiciel est son graphisme d'une qualité irréprochable, à tel point que l'effet BD est saisissant! Enfin un jeu d'aventure français au graphisme présentable! Quant à son interface utilisateur, hein ? il suffit de cliquer sur un endroit précis du dessin pour déclencher l'action correspondante. Ah, j'ai oublié de vous dire qu'il y avait aussi quelques scrollings: pour les déplacements des héros par exemple, mais aussi pour les combats, qui, une fois l'action lancée, se déroulent sous vos yeux ébahis, comme au ciné (va encore y'avoir du pop corn dans les claviers !). Je vous le confirme, il s'agit bien d'un futur probable hit. (Sabine le fait délirer. NDLR).
Mais le véritable petit bijou issu des mémoires magnétiques lyonnaises, c'est TINTIN SUR LA LUNE. L'adaptation du rouquin à houpette est enfin réalisée pour le plaisir des grands et des petits . TINTIN, héros universel, plus célèbre que les BEATLE'S, plus adoré qu'un Dieu, traduit dans toutes les langues terriennes et même galactiques, dont le seul «défaut» est d'être né en BELGIQUE (pas très exotique pour un héros), (Notre joystick-journaliste ne connait même pas Hercule POIROT, NDLR) prendra forme et s'animera







devant nos yeux embués par la joie de se replonger dans ses aventures, avec maintenant, ô subtile offrande et ce grâce à la micro et à INFOGRAMES la possibilité d'influer sur le cours de l'histoire et d'être aux côtés de TINTIN, non plus comme lecteur mais comme acteur. (Retournez au point précédent et relisez la phrase sans respirer. Il est fou, celui-là ! NDLR). L'annonce d'une adaptation jette toujours une interrogation sur la qualité de celle-ci, interrogation d'autant plus importante que tout le monde sait quel monstre sacré est le fils d'HERGE. Et bien, alors là, c'est l'extase !!!
Les graphismes sont émouvants au possible, l'ambiance est parfaitement rendue, les sprites sont étonnants de ressemblance avec les personnages de la BD. TINTIN conserve son air innocent, HADDOCK son air marin et les DUPOND et DUPONT leur air... bête. Ce n'est pas tout, le soft comprend deux phases de jeu : de l'action (piloter la fusée de la terre à la lune) et de l'arcade (comme dans ON A MARCHE SUR LA LUNE: arrêter Jorgen et... marcher sur la lune) tout ça fabuleusement réalisé. C'est mon coup de coeur de l'année, et sans doute que ça le sera pour tous les fans du Reporter au Petit Vingtième et bien entendu pour tous les amateurs de trés bons logiciels. Un superbe hommage rendu à HERGE prés de cinq ans aprés sa mort.

MARCHE AUX PUCES

Que s'est - il passé d' important à Paris du 4 au 7 novembre ? Vous ne trouvez pas ? Il a fait soleil tous les jours ! Ce qui n'incitait pas à retourner à l'école après les petites vacances d'entrainement aux congés de Noël. Certains sècheurs en ont profité pour découvrir les nouveautés AMSTRAD, dans un salon bicéphale réunissant le ludique et le professionnel. Attention, ici nous allons parler des grosses, donc de la gamme 2000, dont nous avions eu quelques bribes en Grande Brittanie en septembre. Le PC 2086 et le 2386, sont les nouveaux fleurons des armoiries d'Alan Michaël. L'oeil attentif de l'observateur constatera une modification de l'aspect externe de ces bécanes par rapport à l'ancienne gamme, en particulier en ce qui concerne le clavier. Le 2086 est fourni avec Windows 2.03, 640 K de base et peut être équipé d'un disque dur de 30 Mo. Le prix ? Beuh,... je sais pas en France ! mais il est de 599 Pounds H.T. pour la première version, disponible en décem - bre. Le 3086, lui sera chez nous en Mars prochain, au prix anglais de 1349 Pounds maxi H.T., bien sûr, mais avec toutes les options. Lesquelles ? Ne criez plus, vous allez le savoir : 4 Mo de RAM. Mémoire cachée de 64 k. (La mémoire cachée est ce qui vous reste d'utile, lorsque vous avez effacé tout le futile qui est dans la RAM). Lecteur 3"1/2, disque dur 65 Mo, etc... Le reste, vous l'apprendrez chez votre revendeur AMSTRAD préféré. J'en ai pris plein la tête en admirant les nouveaux écrans, en particulier le PC 14 HRCD, en couleur, qui atteint une résolution de 0.28 ou 0.29mm, (distance entre les trous de couleur qui forment l'image). J'en ai pris chaud au coeur en lisant le prix: 499 pounds sans les taxes, chez nos amis britishes dont les bars sont ouverts sans interruption l'après-midi.

Comme chaque année l'ex-po (!) du crocodile à fait le bonheur des amstradistes, la nausée des autres et comme dirait KAMINSKI, les bons s'en vont les mauvais restent (jeux de mots, jeux de vilain).Malgré tout le folklore propre à cette manifestation, Marion VANNIER élue manager de l'année et autres gags de ce genre, carnivore expo s'est déroulé bourrée (!) surtout le dimanche .Mais trève de bavardage, attaquons le coté loisirs du salon (on oublie volontairement le coté professionnel de l'expo, seul coin désert de l'expo) où était représenté la plupart des grands éditeurs tels US GOLD, UBI SOFT, TITUS, LORICIELS...et seuls manquaient EXXOS (ERE pour les absents) et INFOGRAMES. US GOLD le plus grand et le plus beau stand de l'espace loisirs, présentait THUNDER BLADE l'adaptation du célèbre coin-up, THE DEEP une course de sous-marins, ECHELON une simulation spatiale, FOFT de GREMLIN une simulation spatiale et économique assez complexe et annonçait la sortie de CALIFORNIA GAMES d'EPYX sur ST (il est jamais trop tard pour bien faire), TIGER ROAD, 1943 et RINGS OF THE TROLLS pour GO et pour finir avec eux, MINI-GOLF et THE PARANOIA COMPLEX deux étonnantes réalisations de MAGIC BYTES. Et pour encadrer tout ça des tas d'animations et de concours tournant surtout autour des coin-up THUNDER BLADE présents en force, ainsi qu'une étrange machine, sorte de mini-salle de projection montée sur vérins hydrauliques reproduisant les mouvements d'un film, à vous couper le soufle !





TITUS sur un stand assez classieux mais sans la FERRARI du festival micro (FERRARI=chère, AMSTRAD=peu chère ?), présentait TITAN un jeu au plus fabuleux scrolling multi-directionnel jamais vu sur AMSTRAD CPC, cela promet pour les versions 16 bits ! et bien sûr FIRE AND FORGET, OFF SHORE WARRIORS et GALACTIC CONQUEROR.J'attends avec impatience CRAZY CARS II pour vous en faire un test complet. UBI SOFT trônait sur un petit stand mais présentait de très bonnes réalisations comme IRON LORD bien sûr mais aussi PUFFY'S SAGA, RETURN OF THE JEDI et surtout l'adaptation de DUNGEONS & DRAGONS (AD&D pour les puristes) sur micros dont je vous promets un test complet en tant que fan de jeu du



rôle. UBI annonce la sortie de LIVE AND LET DIE tiré évidemment du JAMES BOND (prosternez-vous) du même nom, FERNANDEZ MUST DIE, FOX FIGHTS BACK... LORICIELS seul éditeur ludique français de l'expo (mis à part COCKTEL VISION tombé là par hasard), autour de sa vraie 944 TURBO CUP et de son circuit de voitures radio-commandées, présentait pour la première fois ses jeux de café TURBO CUP (vous ne rêvez pas !) dont je vous reparlerai mais aussi A320 et MATA-HARI. Et je n'oublierai pas CARRAZ EDITIONS qui présentait, courageusement, toute sa gamme, dont seule la qualité sauve le dernier bastion de l'éducatif en france...

A la semaine prochaine pour de nouvelles aventures et les tests complets de nos coups de coeur du moment.



RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
AVEC
DANIEL CROISILLE et CYRIL DREVET.

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

De l'image de synthèse, oui, partout!!! Mais surtout là où cela fait du bien à l'oeil! Adorateur de toutes les machines volantes et à voler, il m'a été permis d'approcher, d'admirer et d'essayer les simulateurs de vol les plus performants qui soient. Du Mirage, à la navette spatiale, en passant par le Rafale et l' A320. Ne soyez pas jaloux, votre Flight Simulator, version 2 ou 3 n'est pas ringue du tout. Bien au contraire! L'aspect dépouillé des machines professionnelles n'incite pas vraiment au jeu, pas plus qu' à la rèverie. Quoique!.. . Si vous regardez avec un peu d'attention les photos, vous remarquerez que le pilote de l'aéroplane blindé, dans son simulateur, est environné d'un décor de synthèse réaliste, dans lequel il se meut, la vache, avec grâce, mais collé malgré tout au plancher de ces fameuses vaches qui font meuh!. Ces images sont régénérées en temps réel, et totalement asservies avec les évolutions de cette belle machine volante. Le simulateur du MIRAGE 2000 N permet à l'équipage, pilote et navigateur de se familiariser avec tous les nouveaux paramètres concernant la cabine, le pilotage de l'avion, et la situation dans laquelle il se trouve au cours de la mission fictive qui vient de lui être affecté. Compte tenu de la difficulté des missions, ainsi que du prix moyen du couple équipage-appareil, l'utilisation du simulateur de vol est réellement la méthode d'apprentissage sans risque, la meilleure et la moins chère. Mais attention, le système visuel est si réaliste, qu'au bout de quelques minutes, vous êtes complètement dedans. Entrainement au décollage ,pilotage, navigation à vue, attaque, ravitaillement en vol et atterrissage sont autant de situations difficiles dans lesquelles l'instructeur s'amusera à introduire des détails désagréables tels que vents, turbulences, mauvaise visibilité, ennemis, missiles et autres gadgets... Maintenant, attention, veuillez bien présenter vos cellules grises à l'extrémité de vos nerfs optiques, ce qui va suivre va vous faire rire. Dans la base de données du simulateur, il y a cinq décors de base. N°1 : Décollage, approche d'un terrain, atterrissage. N°2. Vol à haute altitude et ravitaillement en vol. N°3. Survol d'un navire. N°4. Terrain de manoeuvres d'attaque air-sol pour jouer avec les armes conventionelles. N°5. Vol, pénétration et navigation à basse altitude. Pas mal le programme!!! Le décor est composé de données représentant le terrain réel à l'aide de facettes élémentaires numérisées. On y trouve de tout sur ce terrain. Des champs, des cultivatrices dont on voit surtout la première syllabe, (Merci VICTOR), des forêts, des lacs dans lesquels je me plonge avec délice, et des superstructures plus de quarante disponibles, tel que arbres, maisons, pylones, églises, etc... La surface du terrain n'est limitée que par la taille du disque dur. Avec un 300 Mo, le simulateur dispose d'un terrain de 250 000 km2. La moitié de la France, quoi! Sans les territoires occupés! Ce territoire semblable à une île, est disponible sur une carte couleur, en poster, et visible dans l'un des couloirs de la mecque des pilotes d'essais, au centre d'essais en vol d'ISTRES.

Oui mon gars!











l'annonce

AMIGA

CONTACT

06 N°2000172
Création d'un nouveau Club Amiga et une revue. Pour recevoir une documentation complète, écrire a : Mr. FARMANF, Domaine du Loup le Riou, 06800 CAGNES SUR MER.

13 N°2000169
Cherche programmeur en assembleur. Hot News, Ni To : LFC, Funx, cascade, Crash, etc..., contact Us To, The Drun, Ones, 280 Bld Michelet, Le Corbusier Apt 137, 13008 MARSEILLE. We Swapp All Over The World The Last News.

13 N°2000176
Recherche contacts sur Amiga 500 pour échanges. TRICON ROLAND, Cité Air-Beltour 4, 13011 MARSEILLE. Tel.: 91.35.57.53.

38 N°2000168
Cherche contacts sur Amiga sos pour échanges de jeux et utilitaires dans toutes la France et a l'étranger. Tel.: 76.08.44.89. Ou écrire a BASTIAN Stéphane ST Vincent-de-Mercuze. 38660 LE TOUVET.

56 N°2000173
Si tu possèdes un Amiga avec des jeux et des utilitaires, et bien écris moi, pour les échanger ok! Ecris a : Daniel ROUSSEL FILS, 29, Rue du Riant. 56670RIANTEC. A bientôt!!!

57 N°2000209
Amiga! Bienvenue a Joystick Hebdo. Contactez-moi si vous êtes un «Mad» d'Amiga. A très bientôt! VINCENT BASSI, 12, Rue des Roses. 57000 METZ. Tel.: 87.65.59.00.

77 N°2000263
Musicien cherche Programmeur en 68000 échange aussi Super News. Tel.: 64.04.21.31. Demander JULIEN.

91 N°2000271
Cherche contacts pour échanges divers. (Softs, Notices, Plans, etc...). Sur Amiga uniquement. Si possible dans le dept. 91. Tel.: 69.24.25.33. Demander THIERRY, ou écrire a : Mr. PARIS, 4 Allée d'Autun. 91170 VIRY CHATILLON.

93 N°2000255
Cherche Possesseur Amiga, dans Paris et région parisienne. Pour contact. Ecrire a : Mr. LHAMZI NOUR-EDDINE, 14 Av. M. Thorez. 93440 DUGNY. Tel.: 48.37.47.42.

ECHANGE

01 N°2000171
Echange ou vends jeux sur Amiga. Possède : Katakis, Battlechess, Scrabble, Carrier Command, Nebulus, Pacmania, Virus, Zynaps, Corruption, Starglider 2. Bas prix. VALENTINI MANU, 3, Place D'Obourg, 01140 THOISSEY. Tel.: 74.69.70.79.

34 N°2000174
Echange Hot News, Source Seka, et autre sur Amiga. Cherche Drive 5/25. Thierry SCHWYTER, 23 Av. Louis Pasteur, 34470 PEROLS. Tel.: 67.50.18.87. (après 20h).

67 N°2000175
Echange Softs, cherche originaux de psygnosic. Surtout Oblitérator. Contacter CHRETLENNOT GAETAN, 70, Rue de l'Agueduc, 67500 HAGUENAU. Tel.: 88.93.39.08.

VENTES

57 N°2000210
Club Amiga, vends Super-News. LEHNING LAURENT, 12, Rue Domique Macherez. 57070 METZ.

75 N°2000224
Vends Amiga 1000. 2 Lecteurs 512 Ko, + Moniteur couleur 1081, Black Matrix Stéréo 6000 F. OLIVIER BRAND. Tel.: 45.83.63.61. (après 19h).

AMSTRAD

ACHATS

75 N°2000283
Achète Amstrad 6128. A 2700 F maximum. PASCAL MESPLEDE. Tel.: 45.88.79.19.

75 N°2000299
Achète ordinateur Amstrad 6128 + Manette de Jeux + Jeux (min. 10 Disquettes) : Prix maximum 3800 F. Tel.: 45.31.80.89. Demander SAM.

77 N°2000246
Cherche lecteur DD1 ou unité centrale 6128 à prix trés raisonable. Contacter RODRIGE. Tel.: 60.25.20.73.

78 N°2000253
Cherche Moniteur Couleur 6128. Bon état. Tel.: 34.87.57.96. (après 18h). Demander TERENCE.

78 N°2000265
Cherche CPC 6128 Mono. Prix a débattre. Tel.: 30.59.69.41. (contacter aux heures de repas).

92 N°2000251
Cherche Extension Mémoire 64K ou 256 K. Pour Amstrad CPC 464, ou Tunner TV. Cherche aussi contacts pour astuces sur CPC. DERUAZ LAURENT, 15 Rue Bobierre. 92340 BOURG-LA-REINE.

95 N°2000313
Cherche Lecteurs 5"25. Bon état et prix non excessif. Tel.: 39.84.34.28. Demander CHRISTIAN.

CONTACT

22 N°2000193
Cherche Possesseur d'Amstrad sur TREGUEUX. LE GOFF YANNICK. 65, René Coty. 22950 TREGUEUX.

37 N°2000200
Cherche contact Amstrad CPC, de préférence sur TOURS. Cherche Rolling Thunder, Death Wish 3 et toutes nouveautées. Merci d'avance. Tel.: 47.65.57.70.

60 N°2000223
Cherche contacts sur CPC Disc. Possède et cherche News. Tel.: 44.20.23.91. (a partir de 18h). Demander PASCAL.

75 N°2000291
Possesseur CPC 6128. Cherche contacts pour échanges de nouveautés, dans la région parisienne. Tel.: 45.62.31.90. (après 20h).

91 N°2000268
Cherche correspondants sur Amstrad CPC 464 + DDI1. Contacter OLIVIER SANCHEZ, 36 Bis Rue de l'Ermitage. 91800 BRUNOY. Tel.: 60.47.02.10.

91 N°2000277
Cherche contacts sur région MASSY-PALAISEAU. Sur Amstrad 6128, nouveautés. Tel.: 60.10.60.55. Demander FLAVIEN.

91 N°2000278
Cherche contacts aux alentours de MASSY-PALAISEAU. Sur Amstrad 6128. Demander LAURENT. Tel.: 60.14.48.45. 9 Parc d'Ardenay. 91120 PALAISEAU.

92 N°2000238
Cherche bon Programmeur Basic, pour réaliser programmes de toutes sortes. Contacter FRANCIS. Tel.: 46.66.41.12.

93 N°2000219
Bientôt un nouveau journal sur disquettes 3", envoyez-moi un timbre. Journal Micro Boy. HALLAIS FABRICE, 4 Allée Berny d'Houville. 93190 LIVRY GARGAN, ou PACALET STEPHANE, 25 Chemin de la Barre. 38260 LA COTE ST-ANDRE.

94 N°2000245
Cherche possibilité d'aide financière, ou de distribution. Pour un jeux d'aventure de ma création. Tel.: 48.80.66.76. Demander STEPHANE. (vers 18h).

94 N°2000301
Recherche Possesseur de 6128, pour échange. Possède nouveautés. (Cybernoid II, Karnov). Tel.: 46.81.18.14.

ECHANGE

04 N°2000191
Cherche correspondants sur Amstrad 6128, pour échange sur 5" et 3". Réponse assurée et rapide. Ecrire a : RICHAUD GILLES, Impasse de la Coueste, 04290 VOLONNE. Tel.: 92.64.08.25.

27 N°2000232
Echanges ou vends News sur CPC 6128 Disc 3". Possède : Zybernoid 2, Salamender. Tel.: 32.33.57.90. (après 18h). Demander PIERRE.

29 N°2000195
Echange sur 6128 ou 464 + DDI. Jeux utilitaires, Educatifs. Ecrire et envoyer vos listes a : BERTEUIL CYRIL, 8, Rue de Picardie. 29000 QUIMPER. Tel.: 98.53.71.29.

37 N°2000198
Cherche a échanger des jeux sur CPC de préférence sur TOURS. Cherche essentiellement nouveautées! Merci d'avance. Tel.: 47.65.57.70.

44 N°2000194
Echange nouveautés, 150 Logiciels. Recherche doc. de Compact Move et de Graphic City. Recherche Jade (urgent), région NANTAISE. BONDU STEPHANE, 30 Av. de l'Amitié. 44700 ORVAULT.

48 N°2000208
Echange jeux sur CPC 6128. Possède News. ARNAUD RIEUTORT. AB6 Fontanilles. 48000 MENDE. Tel.: 66.49.13.61.

72 N°2000196
Echange jeux sur 3" Amstrad : Oxphar Crash, Garett, Arkanoid II, l'Anneau Zengara, Forteresse, Blue Berry, l'Affaire Santafe... Vends Apple IIC. Très bon état! Ecrire a : ACKER VINCENT, 24, Bld V.Hugo. 72600 MAMERS.

75 N°2000248
Echange Jeux sur Amstrad 6128. Toutes les nouveautées et les anciennes. Tel.: 46.51.64.48. Demander GUILLAUME.

75 N°2000309
464 cherche corresp. Cassette. Possède près de 200 Softs. Demander FABRICE. Tel.: 48.03.25.87. (entre 17h et 19h, le Sam.).

75 N°2000320
Echange BCP News contre News. Demander FRANCK. Tel.: 45.81.36.87. (après 19h).

77 N°2000225
6128 + 5" 25 Vortex. Recherches correspondants pour échange utilitaires et éducatifs. BENOIT, 10 Avenue de Meaux. 77000 MELUN.

78 N°2000252
Echange nombreuses nouveautées. POLUNIC MICHEL, 29 Rue de Bresse. 78310 MAUREPAS.

91 N°2000221
Echange tous jeux sur 3", nouveautés (Arkanoïd 2, Arche du Capitaine Blood, etc...). Tel.: 64.93.29.81. (a partir de 18h). Demandez CHRISTOPHE.

91 N°2000243
Cherche a échanger un Ecran Mono, contre un Couleur. Je paye une différence. MAGNIER MICHAEL, 286 Route de Corbeille. 91700 STE GENEVIEVE DES BOIS.

92 N°2000308
Echange nombreux jeux 6128. Contacter FRANCIS. Tel.: 46.66.41.12.

93 N°2000218
Echange des logiciels pour disquettes 3" Amstrad, me contacter vite. HALLAIS FABRICE, 4 Allée Berny d'Houville. 93190 LIVRY GARGAN.

93 N°2000242
Recherche échange sur 6128. Possède nombreux Softs. Tel.: 48.91.90.32. PASCAL.

93 N°2000250
Cherche News sur Amstrad. Possède Hot Shot, Mata-Hari, The Train, Summer Games I et II, etc... VINCENT LELOUP, 36 Avenue Parmentier. 93600 AULNAY SOUS BOIS. Pas sérieux s'abstenir.

93 N°2000264
Echange Jeux sur 664. FRANCK. Tel.: 40.11.99.93. (après 18h).

93 N°2000274
Cherche toute sorte d'utilitaires, (Traitement de Texte, Graphique). Pour échange en disquette. Tel.: 43.81.34.89. (après 18h). Demander PATRICK.

94 N°2000244
Echange nombreux Softs Amstrad, nouveautés de Septembre à Novembre. Tel.: 46.58.78.55. Demander JEAN LAURENT.

94 N°2000288
Echange Super News sur 6128, Cybernoid 2, Fusion 2, Mata Hari, etc... GERARD. Tel.: 46.78.06.70. (a partir de 17h).

95 N°2000240
Cherche correspondants avec CPC 6128. Pour échange de jeux. Tel.: 34.17.16.67.

95 N°2000261
Echange jeux pour Amstrad News. Tel.: 30.76.19.51. (après 18h30).

VENTES

13 N°2000197
Vends anciens numéros d'Am-Mag (Amstrad-Magazine). 15 F l'un du numéro 20 à 30. Demander STEPHANE. Tel.: 90.56.52.80. (Salon de Provence).

22 N°2000262
Vends Amstrad CPC 464, Monochrome, Joystick et Logiciels. (1000 F). Tel.: 96.38.03.62. (après 18h). Demander ERWAN.

23 N°2000190
Vds Amstrad CPC 464, + 464 + nbreux jeux, + Joystick. Ecran coul. nouveautés. N'hésitez pas. Tel.: 55.81.37.34. REVEILLE Stéphane. Montaigut le Blanc. 23320 ST VAURY (téléphoné après 18H).

31 N°2000189
Vends CPC 464, couleur garantie jusqu'en Octobre 89 + 30 Jeux, (Vindicator, Target Renegade...) + Joystick Terminator. Le tout à 2500 F. Demandez FABIEN SCHUTZ. TOULOUSE. Tel.: 61.70.06.47.

44 N°2000205
Vends Amstrad CPC 6128. Couleur, Disc, (très bon état) : 3000 F seulement, avec Joyst. + nombreux jeux de qualité. FREDERIC MIMONET. Tel.: 45.22.52.55.

63 N°2000192
Vends Amstrad 464 + Lecteur Disquette DDI + 12 Disquettes pleine + 30 revues Amstrad + 2 livres application Basic + Joystick, le tout : 2500 F. Tel.: (HR). 73.89.45.19. Possibilité de crédit. En très bon état.

65 N°2000217
CPC 6128 + Adaptateur + nombreux jeux + Moniteur GT 65 + deux manettes. Le tout : 4000F. BLANC ALAIN GUCHEN. PARAMCIZAN 65440. Tel.: 62.39.98.40.

69 N°2000199
Vds CPC 6128 MC + Lecteur 5P + DMP 2000 + logiciels + revues + Joystick + Adap. TV. Prix a débattre. F. VIRET, 33, Rue du 11 Novembre. 69800 ST PRIEST. Tel.: 78.20.00.47.

69 N°2000216
Vends CPC 464 Coul. + DDI1 + 130 Jeux + 30 Livres Ordinateur + 1 Joystick + Crayon Optique + Rom + Boite rangement disc : valeur 1200 F. Vendu 6500 F. MARMONIER BERNARD, 145 Av. Pressense. 69200 VENISSIEUX. Tel.: 78.75.98.28.

74 N°2000188
Amstrad 6128 coul. + Joystick neuf, + 30 Disk + Revues et livres. Bon état, Brade 3500 F. A débattre. Tel.: 50.27.19.90. (midi et soir).

75 N°2000229
Créez vous-même, votre propre Serveur avec Amserv 6128. 395 F. Tout renseignement ou commande a : APCJ, 7 Rue Capitaine Ferber. 75020 PARIS. SERVEUR DEMO. Tel.: 40.30.02.42.

75 N°2000241
Vends 6128 Couleur. Bon état, avec revues, livres CPM. Etc..., Prix : 3000 F. Tel.: 47.70.43.17. (après 19h).

75 N°2000260
Vends Amstrad 464. Moniteur Couleur, Lecteur de disquette, 70 Jeux. (nouveautés, originaux). Manuel de l'utilisateur. 3000 F a débattre. Tel.: 45.45.31.40. JEROME.

75 N°2000266
Vends Amstrad CPC 464 Mono + Lecteur Disk D1 + de très nombreux jeux en K7 et Disk + deux manettes avec double prise. Prix : 3000 F. EDOUARD. Tel.: 42.00.07.30.

75 N°2000272
Vends Amstrad CPC 6128. Couleur + 40 Discs. 3500 F. Tel.: 42.60.23.29. Demander EMMANUEL. (après 18h).

75 N°2000275
Vends Amstrad 464, Monochrome, avec Lecteur de Disquettes. Tel.: 45.45.74.44.

75 N°2000294
Vends Amst. 464, Mono + DMP 2000 + DD1 + Scanner + Crayon Optique + Synte Vocal + 20 Disk. + Dizaines de livres. Le tout : 6000 F. A débattre. Tel.: 42.59.43.43. (après 19h). Demander DANY.

75 N°2000296
Vends Jeux sur Amstrad CPC 6128. Ex: RASTAN, Street Fighter. RICHARD JEAN-LUC, 74 Rue du Père Corentin. 75014 PARIS. Tel.: 45.39.30.55.

75 N°2000297
Vends «l'Arche du Capitaine Blood», Original 170 F. Achète 220F. Tel.: 42.36.48.70. PARIS.(Disc).

77 N°2000284
Vends Amstrad 6128 + Souris + Jeux, 2500 F. Programmateur E Prom. JAGOT et LEON : 500 F. Classeurs Amstrad, édition Weka 7. Compléments 800 F. POUGET JEAN-YVES, Ruelle A. Dugue. 77230 DAMMARTIN EN GOELE. Tel.: 64.02.63.51.

78 N°2000286
Vends Lecteur FD1 800 F. Cherche contacts pour échanges de logiciels. (Possède nombreuses nouveautées). Tel.: 30.41.80.53. Demander DAVID.

78 N°2000287
Vends Imprimante Epson MX80F/T. Prix : 900 F. Tel.: 30.59.18.77. (après 19h). Demander DAVID.

91 N°2000206
A vendre 6128, (Mai 88) sous garantie, + Joystick + nombreux jeux : 3500 F. GUILLAUME CHARVIEUX. Tel.: 69.07.83.22. (après 18h).

91 N°2000231
Vends Jeux en K7 : Amstrad, Gold Hits 2=50 F, Chip 1 = 50 F, Flash = 50 F, Sorcery = 50 F, Arkanoïd = 50 F. Ecrire ou téléphoner a : JEROME LAGEYRE, 23 Av. de Stalingrad. 91120 PALAISEAU. Tel.: 60.10.65.00. Merci.

91 N°2000254
Amstrad 6128 Couleur + imprimante DMP 2000, Joystick Quick Shot 2 Turbo, Listing, 120 Jeux et Logiciels + Housses de protection et Cordon Magneto. Le tout : 4800 F. Ferme. Tel.: 69.24.97.14. JEAN-LUC.

91 N°2000259
Vends Amstrad CPC 464. Couleur + Tuner. Pour TV. + Cassettes éducatives. Le tout : 2000 F. DARCHE PHILIPPE, 11 Chemin de la Caleche. 91160 LONGJUMEAU. Tel.: 64.48.73.44.

91 N°2000282
Vds Amstrad CPC 6128, Monochrome. Prix : 2200 F. (+ 1 Joystick + 60 Jeux, originaux). Tel.: 60.80.48.75.

92 N°2000227
Vends Amstrad CPC 6128. Tb. état. + 1 Joystick, + 2 Originaux. Cpt. Blood et Mickey Mouse. Nombreuses revues et 1 livre sur l'Assembleur. Prix : 3500 F. Tel.: 47.92.30.80. (après 19h).

92 N°2000247
Vends 6128 Sept. 86, + nbres. Disq., + Doc. + Cables, etc..., Prix : 3000 F. Tel.: 46.60.01.71. (le soir). JEAN-PIERRE.

92 N°2000306
Vends Ams. CPC 464, Couleur, + Housses, nombreux jeux éducatifs utilitaires, + Mallette de transport. Contacter LAURENT. Tel.: 46.31.93.94.

92 N°2000310
Vends Disquettes 3", vierges 187 K par face. Contacter FRANCIS. Tel.: 46.66.41.12.

93 N°2000249
Vends Jeux originaux : Wizard Ward Laser, Tag, Tour de Force, Big Band. A débattre. + Poke... en cadeaux Northstar pour l'achat d'un jeux. Contacter CHRISTOPHE. Tel.: 43.83.40.48. (après 19h).

93 N°2000276
Vends Originaux a prix très interressant. (Pour 6128), (Blood, Hit Pack II, Basket 6BA, Fer et Flamme, Masque). Tel.: 48.55.63.36. Demander DAN.

93 N°2000281
Vends Ordinateur CPC 464 + Imprimante Citizen (LSP) + 70 Disks + Magazines + Lecteur de Disk. Valeur : 8500 Frs. Vendu : 6000 Frs. Tel.: 43.05.93.59.

93 N°2000298
Vends Ordinateur 6128, avec + de 100 Jeux + Manette + Manuel : 4000 F. Ecrire a : ERWAN TANGUY, 45 Résidence Sevigne. 93390 CLICHY SOUS BOIS.

93 N°2000311
Vends Jx. Originaux : Street Sports, Basketball, Infiltrator, Barbarian, Trantor, Flash, Solomon's Key, Northstar. Prix : a débattre. Demander SEBASTIEN. Tel.: 43.32.36.83. (après 19h).

94 N°2000201
Passage en 5", vends tous mes disks 3". (80 Frs pièce). Nombreux News. Cadeaux Discology au premier qui me prend cinq disks. Liste contre enveloppe timbrée. A DANIEL DAUBIAN, 40, Rue de Fontenay. 94300 VINCENNES.

94 N°2000226
Vds Souris Amx. + Logiciels Amx. Art. etc..., Prix : 450 F, + notice, logiciels, cassette. Pour 464. Urgent. JULIEN PIGNOL, 41 Av. du Maréchal de Lattre. 94220 CHARENTON.

94 N°2000228
Vends 6128 couleur, avec 60 Jeux, + Souris et Crayons Optique. Tel.: 43.28.75.55. Prix : 3500 F.

94 N°2000258
Vends Amstrad 6128. Très bon état, avec 60 Jeux et accessoires. Prix : 3000 F. Tel.: 43.96.92.63. HR. Demander RENAUD.

94 N°2000280
Vends Amstrad CPC 664 Monochrome. 2500 F. Tel.: 46.87.94.66. Demander JEAN-LOUIS. (après 17h).

94 N°2000300
Cherche Possesseur d'Amiga pour contacts, échanges. Tel.: 48.76.88.63.

95 N°2000257
Vends Amstrad CPC 6128. Couleur + Joystick + 35 Disks, (Jeux & Utilitaires, Disco, Vectoria 30, Arche Captain Blood, Crafton 2...), + Revues. Prix : 3300 F. Seulement. Tel.: 34.69.91.93.

APPLE

ECHANGE

92 N°2000302
Echange Jeux pour Macintosh. + de 50. Ecrire au : 60 Av. Francis Chaveton. 92210 ST CLOUD. Réponse assurée.

93 N°2000304
Echange logiciel de jeux, musique ou graphique contre logiciel de jeux. MICHAEL. Tel.: 48.43.23.14. (après 17h).

VENTES

78 N°2000285
Vds Apple IIC + Moni. Mono + 2 Drives + Logiciels + Livres. Etat neuf. 5000 F. JULIEN. Tel.: 39.53.06.87.

ATARI

CONTACT

17 N°2000230
Cherche contacts sur la ROCHELLE et ses alentours. Possède et cherche News. Tel.: 46.67.31.55. (laisser message)!

44 N°2000184
520 STF DF, cherche contacts pour échange. A bientôt. HAYER FABRICE. Les Mortiers, 44120 VERTOU. Tel.: 40.03.30.89.

44 N°2000203
Recherche contacts avec Radio Amateur pour échanges Softs E/R, sur 520 STF. Ecrire a : Mr. DAUSMANN DIDIER, Chemin aux Moines Villes Babin. 44380 PORNICHET.

95 N°2000290
Atari 1040 ST. Cherche contacts pour échange trucs & Astuces. TELLIER MICHEL, 6 Rue Jean Boun. 95600 EAUBONNE.

ECHANGE

06 N°2000182
Bonjour, je m'appel ANTONY et je voudrais échanger des disquettes sur Atari ST 520. J'habite les Hauts de Vaugrenier, 5 Chemin des Palmiers, 06270 VILLENEUVE LOUBET. Tel.: 93.73.01.05. Salut!!

13 N°2000179
Vends échange log. sur ST Luxor + Zynaps 180 F et Dongeon Master + Enduro Racer 180 F. Cherche News, cherche aussi Fan de BD pour relation BD Phile uniquement. PUIG ERIC, 31 Rue Auphan, 13003 MARSEILLE. Tel.: 91.64.57.38.

13 N°2000185
Echange programmes sur 520 STF. Contacter STEPHANE BAGAGLIO. «LES CASSADES». 13330 PELISSANNE. Tel.: 90.55.04.19. (le soir).

31 N°2000177
Echange Logiciels sur Atari ST possède News, recherche contact sérieux et rapide. (France et Etranger). Envoyer vos listes a : MANU GOUCHAULT, 8 Avenue des Iles Marquises, 31650 ST ORENS. Tel.: 61.20.40.98.

51 N°2000187
Echange ou vends bas prix jeux pour Atari 520 ST, liste contre un timbre. Réponse assurée. FREDERIC HOUET, 4 Rue Georges Kirsch, 51300 VITRY-LE-FRANCOIS.

75 N°2000213
Echange jeux sur Atari 520 STF. CLAUDE. Tel.: 45.80.38.80.

92 N°2000202
Echange programmes sur Atari ST, news uniquement. Stéphane FELLOT, 6 bis rue Michel Ange 92160 ANTONY.

VENTES

06 N°2000178
Vends Ordinateur Atari 800XL : 350 F, Trackball : 200 Frs, originaux pour XL-KE sur K7, cartouches, disks, bas prix. Vends livres et revues spécialisées sur XL. Mr. HOUMAN NOBAR, 6 Chemin des Palmiers, 06270 VILLENEUVE-LOUBET. Tel.: 93.73.23.42.

15 N°2000183
Echange Prgs. sur 520ST. Cherche nbrx. contacts, envoyer vos listes. Achette 1541 pour C64. Prix max. 350 F. Ech. Jeux sur C64 (K7). PIETRI PIERRE-JEAN, avenue du Lioran, 15100 SAINT-FLOUR.

44 N°2000204
Atari 520 STF, vends Interface, permettant de mettre le Joystick à la place de la souris. Idéal pour les Simulateurs. FABRICE, 1 Route du Robelier. 44830 BOUAYE. Tel.: 40.65.43.06.

63 N°2000180
Vends lecteur de disks SF-354 de marque Atari Compatible Atari ST. Répondez nombreux, je le cède a 700 F. NICOLAS RAGAIGNE, 15 Chemins de Berzet, 63122 CEYRAT. Tel.: 73.61.47.80.

68 N°2000181
Vds Computer Atari Model CX2600S + 3 paires de commandes + 10 cartouches de jeux le tout cédé à 1500 F. Mr. LECONTE CLAUDE, 3, Rue Eugène de la Croix, 68200 MULHOUSE. Tel.: 89.59.33.84.

78 N°2000239
Vends Atari 520 ST. (simple face : Lecteur) + 25 Logiciels. Prix : 2500 F. Tel.: 39.58.35.12. Demander LOIC.

82 N°2000186
Vends Atari 520 ST, double face, écran couleur Philips CM 8832, valeur du tout : 7000 F, cede 4500 F. Adresse : 22, Avenue Caillavet, 82200 MOISSAC. Tel.: 63.04.08.56.

COMMODORE

CONTACT

75 N°2000303
Possesseur d'un C64. Je cherche des contacts, pour échanges de jeux a Paris uniquement. Demander MATHIEU. Tel.: 40.55.00.09. (de 18h à 20h).

ECHANGE

44 N°2000215
C64 échange News sur Disk Only. Envoyez vos listes, ou contacter : PHILIPPE SOUVY, 16, Rue Jenner. 44100 NANTES. Tel.: 40.73.99.71.

85 N°2000166
Echange News sur C64 disq. Cherche contacts tous pays. Rép. assurée. ESTEBAW David. Les Pins Route de Tauligaw, 84600 VALREAS.

VENTES

01 N°2000159
Vds C64 + Adapt. Pal/Peritel + Lecteur Disk 1541 + Lecteur K7 1530 + très nbrx jeux et News : Hawkeye, Bubbleghost, Darkside + 30 Disks vierges : 2200 Frs. VALENTINI Yvan, 3, Place d'Obourg, 01140 THOISSEY. Tel.: 74.69.70.79.

38 N°2000165
Vds Commodore 64 + écran coutayan + virg sent + synthe vocal + nbx jeux + nbx util + 300 disks vierges + 1541 + cartou + 60 livres + revues (vente non séparée) (sans écran) ou avec. Tel.: 74.95.56.52. (Après 18h).

50 N°2000167
Vends modem digitelec DTL 2000 + avec cartes V21 et V23 + K7 minitel. Prix a débattre. Marcel GOUESMEL-AUVERS. 50500 CARENTAN. Tel.: 33.42.42.36. (midi/soir).

67 N°2000164
Vends Commodore 64 avec lecteur K7 + 2 Joysticks + revues + nombreux jeux originaux et un coffre de rangement, région 67. Tel.: 88.63.52.19. Après 18h. Prix intéressant.

93 N°2000269
Vds Commodore 64, + 30 Originaux + Imprimante + Lecteur Disk 1040. Tel.: 48.27.59.43. Prix d'enfer a débattre. Demander MARC.

93 N°2000307
Vends Commodore 64 + Lecteur Cassette + 70 Jeux : 800 F. Tel.: 43.02.47.67. Demander ERIC.

MSX

VENTES

80 N°2000162
Vends cartouches jeux MSX cassettes MSX livres MSX. Cherche extension Amiga et contacts internationaux. Wibart. 22, rue des Rapporteurs, 80100 ABBEVILLE. Tel.: 22.31.28.39.

PC & COMPATIBLE

ECHANGE

35 N°2000155
Echange jeux utilitaires pour PC 1512. A PICARD Olivier, 11 Allée Lancelot du Lac, 35136 SAINT JACQUES DE LA LANDE. Merci d'avance. Tel.: 99.30.15.05.

VENTES

75 N°2000279
Compatible PCXT 256 K, 2 Drives, 360 K, Ecran Monochrome. Neuf. 3000 F a débattre. PATRICK. Tel.: 45.04.70.84.

75 N°2000289
Vends Qin pour PC 1512. Nf. S/emballage. 200 F. (prix a débattre). Tel.: 42.55.70.89. (après 18h). Demander BENJAMIN.

75 N°2000292
Vends PC Amstrad. 1000 Frs. T.B.E. Demander ISABELLE. Tel.: 43.87.45.18. (de 18h à 23h).

SPECTRUM

VENTES

06 N°2000160
Vends Spectrum 48K + Clavier Pro + Interface Copie + Magneto + nbx Jeux + Revues, Bidouilles, Plans, etc : 2500 F. RENARD Olivier. 8 Hameau du Vieux Puits. Chemin Garibondy. 06110 LE CANNET. Tel.: 93.48.01.31. (de 19h a 21h S.V.P).

50 N°2000214
Vds ZX Spectrum + 48K, avec Interface Peritel, Microdrive ZX1, Nbrx. Logs. et livres : 1200 Frs. Moniteur couleur, 36 Cm, Peritel : 1200 Frs. (Port a ma charge). LEFRANCOIS PASCAL, 24 Avenue Tourville. 50120 EQEURDREVILLE.

68 N°2000163
Stop affaire! Vends Spectrum 128K + 2 très bon état + 37 Softs (jeux et utilitaires) + cables + joysticks. Prix Foul : 900 Frs! Alors faites vite! Demandez : MARIO au : 89.43.55.17. Du lundi au vendredi, a partir de 18h15.

93 N°2000273
Vends Spectrum + 2 (128K) + Joystick + 45 Jeux (originaux). Le tout neuf. (01-88). 1800 F. Valeur 2800 F. Tel.: 48.50.04.22.

THOMSON

CONTACT

01 N°2000158
Cherche contacts sur T08/T09/T09 + Pour échanges de logiciels en disks ou K7 et de périphériques. Très sérieux. Possibilité de vente. Possède News. Cherche tout Schuss, Super Ski, Crazy Cars. Tel.: 50.20.18.49.

ECHANGE

29 N°2000207
Echange sur MO5, nbrx. Jeux K7. Cherche : F15 Streak Eagle, Top Gun, Arkanoïd, autre... Ecrire a : PHILIPPE GLOAGUEN, Kertanguy Tremeoc. 29120 PONT L'ABBE. Tel.: 98.87.22.29. (P.S. Tel. vers 19h).

VENTES

29 N°2000156
Vends Micro Ordinateur MO5 Thomson + Lecteur de K7 + 2 Joysticks + Adaptateur Peritel + Extension Musique & Jeux + Assembleur + 20 livres + notices + 60 jeux!! Le tout en T.B.E : 2000 F. Tel.: 98.48.16.76. Le W.E.

54 N°2000154
Vends TO7/70 Clavier mécanique, cartouche basic, lecteur QDD, lep, extention musique et jeux, 2 manettes, 5 disquettes avec 20 jeux, 5 K7 de jeux (originaux), 2 livres : le tout : 2000 F. Tel.: 97 52 18 30. (soir).

61 N°2000211
Vds pour TO9 Sortiles, numéro 10, Beach Head Dsk 3,5 Pouces pour 150 F les 3. Port compris. Tel.: 33.29.83.66. ALENCON.

75 N°2000295
Vends Thomson TO7.70. + 20 Jeux en cassette + Lecteur de K7 + Moniteur Couleur : 1000 F le tout. Tel.: 45.31.80.89. Demander SAMER. Urgent!!!

75 N°2000305
Cause double emploi. Vends Thomson TO8 + Monitor Couleur + Lecteur Cassettes + L. Disquettes + Livres + Logiciels (13). Emballage d'origine. Juin 87. 3500 FF. J.P. Tel.: 43.20.94.74.

75 N°2000312
Vends MO5 + Lecteur Cassette + Jeux + Extention. Manette : 400 F!!!. BASTIEN LARRIAGA, 334 Rue de Vaugirard. 75015 PARIS. Tel.: 48.42.08.96.

92 N°2000267
Vends TO7.70 + Dos + Lecteur Dk. + Lecteur K7 + Joystick + Extension + K7 Basic + Crayon Optique + Jeux + Programmes + Livres. Prix : 5000 Frs. Mr. ZORLU. Tel.: 47.80.94.06.

AUTRES

CONTACT

44 N°2000161
Avec un Micro-Ordinateur, un TTX de Texte et une bonne imprimante, vous pouvez devenir riche. Demandez une documentation contre Envel. Timbrée. A S. POULLAIN, 27 Rue du Chanoine Larose, 44100 NANTES.

76 N°2000212
Cherche contacts MSX, pour échanges. THIERRY GRENIER. Res Plein Sud, Rue de Branly, Bat.C Appt.206. 76160 DARNETAL. Tel.: 35.08.17.80.

91 N°2000270
Possède Jeux News a échanger. Contact sérieux rapide. MACQUART STEPHANE, 14 Rue des Bourgeois. 91200 ESSONE.

VENTES

73 N°2000157
Vends Console Sega avec Hang-On Out Run After Burner. 1000 F. S'adresser a : Alain MICHEL, 191 Chemin des Moulins, 73000 CHAMBERY. Tel.: 79.85.56.34. (Le soir uniquement vers 18h30).

86 N°2000256
Vds Oric Atmos, + Logiciels. Prix : 500 F. Tel.: 49.93.29.62. (le soir, après 20h).

91 N°2000220
A vendre TI-99/4A Année 82 T.B.E. + Manuels + Cable Magneto. Pour 500 F, à débattre. Recherche Digitaliseur pour CPC 6128. SAMUEL. Tel.: 69.03.38.08.

VOTRE P.A. LA SEMAINE PROCHAINE

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD:
☐ AMSTRAD
☐ ATARI
☐ AMIGA
☐ APPLE
☐ PC/COMPATIBLE
☐ COMMODORE
☐ THOMSON
☐ SPECTRUM
☐ AUTRES

RUBRIQUE:
☐ ACHAT
☐ VENTE
☐ CONTACT
☐ ECHANGE

TARIFS:
☐ 1 PARUTION 35F
☐ 2 PARUTIONS 60F

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot.
Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.
Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque ou C.C.P. à :
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

